平成4年1月10日発行(毎月1回10日発行)第6巻第1号(通巻58号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
MSX・FAN
MOOK
エムエスエックス・ファン
MSX・FAN
毎月ディスクが付録!
NEW
笑ゥせぇるすまん第1巻
NIKO²
キャル2
ディスクステーション32号
ピンクソックス8
㊙情報満載
〈ガゼルの塔のウル技、
信長の8時間耐久マルチプレイほか〉
ゲーム十字軍
特別付録
スーパー付録ディスク
★「CARDです」ペアーズ&カードコンストラクション
●掲載全プログラム(38本)●CG
●「MSXView」PageBOOKで読むCALC
●グラフィック・ローダー&セーバー
●クイズ&オマケファイルほか
●表紙CG・木村明広氏
今月のファンダム!
S-FIGHTER
ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ
アシカの修業3
1992
JANUARY
1月情報号
980YEN
ATTACK
戦国ソーサリアン
幻影都市
伊忍道・打倒信長
トランプゲームつき・お正月のもりだくさん号

壱、武田信玄の章
弐、織田信長の章
参、豊臣秀吉の章
四、真田幸村の章
五、徳川家康の章

+ユーティリティディスク

「道具を買いたい」「魔法をかけてもらいたい」
「名前を変えたい」の3つの機能を収録。

戦国ソーサリアン

全国のTAKERUのみで発売!!
12月20日発売

画面写真は開発中のものです。

価格 ¥4,800(税込)

■企画/開発：ティールハイト

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

「戦国ソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中)が必要です。

TAKERU設置店リスト　'92.12.8現在

●札幌　そうご電器YES 5F (011)214-2850/デンコードーDaC琴似店1F (011)614-2101/パソコンショップハドソン (011)205-1590●函館　デンコードー函館本店 (0138)23-1121●青森　デンコードー青森本店 (0177)23-2356●盛岡　デンコードー盛岡本店 (0196)54-2772●秋田　デンコードー秋田駅前本店 (0188)34-3151●仙台　デンコードー仙台本店 (022)261-8111/デンコードーDaC仙台東口店 (022)291-4744/庄子デンキコンピュータ中央店 (022)224-5591●郡山　うすい百貨店 (0249)32-0001●福島　庄子デンキ粉又駅前店 (0245)21-2011●いわき　いわきマイコンショップ (0246)23-0513/DaC平店 (0246)21-8585●山形　庄子デンキ山形本店 (0236)42-1222●新潟　PICばんだい店 (025)243-5135/PICこばり店 (025)233-5791●上越　ビデオトピアコスモス (0255)23-3088●柏崎　パソトピアコスモス柏崎店2F (0257)21-2503●長岡　丸専デパート1F (0258)33-4970/丸専マイコンショップジャスコ長岡店 (0258)27-6033●宇都宮　K&P宇都宮 (0286)62-0002●足利　パソコンランド21 足利店 (0284)43-1621●前橋　パソコンランド21 前橋店 (0272)21-2721●高崎　パソコンランド21 高崎店 (0273)26-5221●太田　パソコンランド21 太田店 (0276)45-0721●桐生　パソコンランド21 桐生店 (0277)45-2721●伊勢崎　パソコンランド21 伊勢崎店 (0270)21-3121●水戸　川又書店駅前店2F (0292)31-0102●つくば　MIDORIつくば店 (0298)55-3715●取手　ラオックスマルスズ取手店 (0297)74-1311●大宮　ダイエー大宮店6F (048)645-4147/ラオックス大宮店 (048)644-3551●川越　サン家電川越本店 (0492)44-5461●春日部　ラオックス春日部東店 (048)761-9171●松戸　イトーヨーカドー松戸店 (0473)68-5131●柏　Piw/ぴゅう柏店 (0471)63-9702●千葉　ラオックス千葉店(PERIE 4F) (0472)27-5318●君津　ラオックスケーヨー君津店 (0439)54-0721●木更津　コンピューターハウスきさらづ(0438)23-8466●八千代　ラオックス八千代台店(0474)85-2261●市原　ラオックス市原店2F (0436)21-5331●秋葉原　マルゼン無線ECCS本店(03)3255-4911/ミナミ電気館4F (03)3255-4040/サトームセンメディアセンター (03)5256-3267/サトームセンラジオ館1号店5F (03)3251-1464/サトームセン本店5F (03)3253-5879/CVA秋葉原2F (03)3258-3711/コム本店 (03)3251-1523/ザ・コンピュータ館 (03)5256-3111/ソフマップ6号店ソフト館 (03)3253-4047●新宿　ラオックス新宿店 (03)3350-1241/マイコンショップCSK 1F (03)3342-1901●池袋　ビックカメラ池袋東口本店4F (03)3988-8666/ビックカメラ池袋北口店4F (03)3988-0020/ワールドインアオヤマ池袋店 (03)3989-1711/ソフトピア池袋店 (03)3985-3268●渋谷　J&P渋谷店1F (03)3496-4141/ビックカメラ渋谷店A館6F (03)3477-0002/ファルコムショップ (03)3379-7723●国立　Piw/ぴゅう国立店 (0425)72-7160●武蔵野　ラオックス吉祥寺店2F (0422)21-3471●小金井　サン家電小金井店 (0423)85-3810●国分寺　サンエイ・パーツセンター (0423)23-2441●立川　マルゼン無線立川店(Will 6F) (0425)27-6211/J&P立川店2F (0425)36-4141●八王子　ムラウチ2F (0426)42-6211/J&P八王子店(そごう 7F) (0426)26-4141●町田　東急ハンズ町田店B1F (0427)28-2604/J&P町田店 (0427)23-1313/P.C.and O.A. MEC本店 (0427)23-5189●小田原　P.C.and O.A.MEC小田原店 (0465)24-4898●横浜　ソフトクリエイト横浜店 (045)314-4777/横浜VIVRE21 7F (045)314-2121/ダイエー戸塚店3F (045)881-1261/アイシーコスモランドあざみ野 (045)901-1901/ダイオー3号館アイシーコスモランドかもい (045)935-1010/ビックカメラ横浜店 (045)320-0002●川崎　セキグチ電気館 (044)244-5421●藤沢　WAVE EYE湘南台店 (0466)43-1771●平塚　梅屋 (0463)22-4147●厚木　ラオックス厚木店オーディオ館 (0462)22-2722●大和　WAVE EYE大和店 (0462)63-9898●相模原　サトームセン相模大野店 (0427)41-7786●甲府　中込電気商会 (0552)24-5431/丹沢電機 (0552)32-5033●長野　ダイエー長野店7F (0262)27-1311/ラオックス ヒナタ コンピューター館 (0262)37-2221●上田　マイコンランド西友上田店 (0268)26-3969●松本　遠浜 (0263)32-6350●金沢　うつのみや片町店 (0762)21-6136●富山　丸の内カラー駅前店 (0764)41-2500●福井　エジソン (0776)26-2228/だるまや西武7F マイコンショップ (0776)27-0111●沼津　メルバ沼津 (0559)22-4858/すみやパソコンアイランド沼津店 (0559)23-5700●静岡　メルバ静岡 (054)254-5338/すみやパソコンアイランド静岡国吉田店 (054)263-5900/すみやパソコンアイランド静岡駅前店 (054)255-8819●富士　メルバ富士店 (0545)51-8022●焼津　メルバ焼津店 (054)626-0181●浜松　メルバ浜松本店 (053)464-8412/ホーエー家電有楽店 (053)453-1441●浜松コムロード浜松店 (053)453-0614●名古屋　EIDENテクノ名古屋 (052)581-1241/パソコンショップコムロード (052)263-5828/ちくさ正文館書店ターミナル店 (052)732-3601/カトー無線電機電気館4F (052)264-1534/マルゼン無線 第一アメ横店 (052)263-1626/EIDENテクノ大須 (052)252-0181/トップカメラ4F (052)971-0111/J&P大須店 (052)262-1141/EIDENメディア大須 (052)242-8591/マルゼンムセン名古屋第2アメ横店 (052)263-6162●小牧　EIDENテクノ小牧 (0568)75-4261●名古屋　EIDEN鳴海店 (052)895-2271●豊橋　EIDENテクノ豊橋 (0532)52-1231●岡崎　ジャスコ岡崎店3F (0564)23-4960/EIDEN岡崎店 (0564)53-2722●豊田　ジャスコ豊田店パソコンショップJPC (0565)35-1761●岐阜　パソコンショップコムロード岐阜店 (0582)66-0288●大垣　スイテック大垣ヤナゲン店A館6F (0584)81-3491●津　KawaiOA 津店 (0592)26-0111●四日市　Kawaiカデンワールド四日市 (0593)54-3366●伊勢　河合ムセンELFA 3F (0596)22-1111●松阪　KawaiBax店6F (0598)26-0111●大津　西武百貨店大津 (0775)21-0111●日本橋　J&Pテクノランド (06)634-1211/J&Pメディアランド (06)634-1511/ニノミヤエレランド (06)632-2038/ニノックスコア日本橋店 (06)647-2038●難波　ニノミヤパソコンランド難波店 (06)643-3217/J&Pコスモランド (06)634-3111●梅田　ニノックス駅前第4ビル店 (06)341-2031/エキサイト阪急三番街店 (06)374-3311●高槻　J&P高槻店 (0726)85-1212●八尾　西武百貨店八尾店 (0729)97-0111●京都　J&P京都近鉄店 (075)341-5769/タニヤマムセンやましな電遊館 大翔第一ビル1F (075)595-0200●和歌山　J&P和歌山店 (0734)28-1441●神戸　星電社三宮本店C-SPACE (078)391-8171/ダイエーさんのみや電器館パレックス (078)391-7911/J&Pさんのみや1ばん館 (078)231-2111●姫路　J&P姫路店 (0792)22-1221/　コンパックス (0792)94-8244●岡山　岡山VIVRE21 (0862)32-8881/ダイイチ岡山パソコンCiTY (0862)27-3011/ベスト電器岡山OA館(ジョリービル) (0862)23-7107●倉敷　ファソランド (0864)25-4701●広島　松本無線パーツ (082)243-4451/ダイイチ広島パソコンCiTY (082)248-4343/ダイイチ五日市パソコンCiTY (0829)24-2111●呉　ダイイチ呉パソコンCiTY (0823)25-6511●高松　MOVE CO.,LTD. (0878)61-6171　●徳島　徳島そごう7F (0886)25-4056●高知　デンキのタグチ (0888)23-0181●松山　ダイイチ松山パソコンCiTY (0899)31-6711●北九州　ベストマイコン小倉パソコン館 (093)551-6281●福岡　ベストマイコン福岡店 (092)781-7131/寿屋エレデ博多 (092)281-4411●北九州　黒崎パソコンステーション (093)621-3541●久留米　ベスト電器久留米OA館 (0942)38-0111●長崎　ベスト電器長崎パソコン館 (0958)28-1188●佐世保　ベスト電器佐世保OA館 (0956)22-8660●熊本　寿屋本荘店 (096)372-5411/ベストマイコン熊本パソコン館(096)322-4180/J&P熊本店(ファインビルB1F) (096)359-7800●鹿児島　ベスト電器鹿児島パソコン館(0992)23-2081●大分　ベストマイコン大分パソコン館(0975)32-9396●宮崎　宮崎寿屋百貨店7F (0985)27-4111●宮崎　ベスト電器宮崎パソコン館 (0985)22-8325●那覇　ベスト電器那覇店6F (098)862-7588 ●山形　デンコードー山形本店 (0236)23-1055●酒田　デンコードー酒田店 (0234)24-5885●一関　デンコードー一関店 (0191)25-2440●福島　オリエンタルレコード(0245)21-2101●池袋　ソフトピア池袋店 (03)3985-3268●横浜　ユニオン横浜店 (045)661-1543●藤沢　フォーミュラ (0466)24-3923●岩国　ダイイチ岩国店 (0827)21-2111●徳山　ダイイチ徳山店 (0834)21-1590

ブラザー工業株式会社　〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号

TAKERU事務局
(052)824-2493

東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

通信販売　通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます。

MSX・FAN 1 1992 JANUARY

CONTENTS

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	2DD ×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはMSX Rと表記さています。❻RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

MSX・FAN 付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後四字から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントをいっさいお答えしておりません。12月24日〜1月5日は編集部はお休みです。

☎ 03-3431-1627

FAN SCOOP

いよいよ追加シナリオが移植されるのだ!

SORCERIAN 戦国ソーサリアン

『ソーサリアン』が発売されてからもう4か月。そろそろ違うシナリオで遊びたいと思っていたところに、グッドタイミングで登場! 今度は日本が舞台だっ!

ブラザー工業(タケルでのみ発売)
☎052-824-2493(タケル事務局)
12月20日発売予定

媒　体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	4,800円

遊ぶためには「ソーサリアン」基本シナリオが必要　ターボRの高速モードに対応

ユーティリティシステムも付いてくる!

『ソーサリアン』の追加シナリオが、いよいよ発売されることとなった。それも、他機種では別売だった『ユーティリティシステム』をも付属しての発売だ。ただし、シナリオのみの発売ということなので、『ソーサリアン』の本体を持っていないと遊ぶことができない。まだ買っていない人は、この機会に手に入れてはどうかな?

『戦国ソーサリアン』は、今までの中世ヨーロッパを舞台にしたような世界とは違い、戦国時代の日本を舞台にしているのだ。しかも、敵として登場してくるのは戦国時代の武将たち。みんなもよく知っている武田信玄や織田信長など有名どころばかり。その武将たちに魔物が乗り移り、悪事をはたらき人々を苦しめる。そこで、ソーサリアンたちが解決すべく乗りだした、というわけだ。

余談になるけど、こんなふうに追加シナリオが発売されるのも、もとのシステムの自由度が高いからにほかならない。ユーザー参加のシナリオコンテストができるのも、もちろんおなじ理由によるものだ。

この機会に、自分の作ったシナリオが追加シナリオとして発売されるかもしれないシナリオコンテストに参加してみては?

↑この冬はこの画面を見ることが多い!?

ゲームを始める手順が変わったぞ

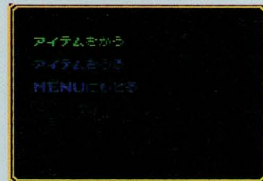
今までのように、「冒険に出発する」コマンドの実行だけではゲームが始まらない。まずは、メニューから「ユーティリティ」コマンドを実行。画面には、ユーティリティディスクをセットするように表示されるけど、シナリオ1のディスクを入れる。あとは画面に従って進めればOK。

←この画面を見ることなく、ゲームを始めることはできないのだ

ユーティリティシステムでは こんなことができる

他機種では別売となっていた『ユーティリティシステム』だけど、今回『戦国ソーサリアン』に付属という形で、MSXでも利用できることになった。このシステムがあると、冒険がラクに、楽しくなるというものなのだ。できることは全部で3つ。他機種版にくらべて減ってしまったけど、これだけあれば十分だろう。

●道具を買いたい

ここでは武器と防具を買うことができる。もちろん手持ちのものを売ることも可能。売りものの中には、めずらしいものがたくさんある。もちろん魔法がかかっているものばかりだぞ。

↑この画面で買うか売るか決める

●魔法をかけてほしい

今まで魔法を使いたいときには武器や防具に星をかけてもらい、さらに、魔法の力を引きだすために何年も待ったのだが、ここでは魔法を買うことができるので、すぐに使えるのだ。

↑お金で、どんな魔法でも買える

●名前を変えたい

作ったキャラクタや、持っている武器や防具の名前を変えることができる。しかも、今まで使うことのできなかった、ひらがなとカタカナが使えるようになったので、自分のイメージ通りの名前が付けられるぞ。

↑こんなふうに変えられるぞ

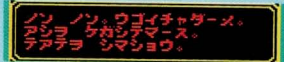
てごわいシナリオが待っているぞ！

前作とのいちばんの違いといえば、シナリオを最初から連続して解いていかなければならないということだろう。これにより、今まで以上にストーリー性が高くなっている。

たとえば、シナリオ１での謎が、最後のシナリオで明らかになるということもあるのだ。

今度の『戦国ソーサリアン』は、シナリオ5本にディスク2枚とかなりのボリュームになっていることもあり、謎もなかなか難解だ。心してかかれっ！

日本に来たら彼らも外国人!?

中世のヨーロッパが舞台のシナリオではひらがなの表示だった会話が、『戦国ソーサリアン』では最初のころの会話がカタカナで表示される。そのうち日本語に慣れたのか、ひらがなで会話をするようになる。なんとも楽しい演出なのだ。

いい加減な日本語がいい味を出してる

武田信玄の章

武田信玄は、1572年、京へと進軍を始めた。それを阻止しようとする織田信長と徳川家康だったが、阿修羅のごとき圧倒的な強さをほこる信玄の前には手のうちようがなかった。水晶玉を使い、遠いペンタウァの地でこれを見ていた偉大な魔法使いエティスは、信玄の背後に魔の気配を感じとっていたのだった。

おや？　まだ生きている人がいたぞ。何があったのか聞いてみなくちゃ

ここには、まだ入ることができない。まずは、敵陣を視察といったところか

この町の人たちには、ペンタウァといってもわからないだろうなあ

織田信長の章

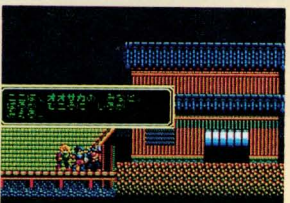
魔法使いエティスは、織田信長の背後にも魔の気配を感じとっていた。信長は鬼神と呼ばれ、わずか3千の兵で2万5千の兵を打ち破ったこともあるのだ。1573年には、将軍である足利義昭を都から追放し、室町幕府を滅ぼした。それを知ったソーサリアンたちは、信長の待つ安土城へと向かったのである。

まず、最初に織田信長を見つけなくちゃいけない。すべてはそれからだ

町の人たちは、けっこう気軽に声をかけてくる。何かいいことが聞けるかもね

雪景色の中をひた走るソーサリアンたち。たまにはこんなのもいいでしょう？

豊臣秀吉の章

織田信長の家臣であった豊臣秀吉は、織田信長の死後、天下統一に成功した。このことにより戦国の時代も終わるかに思われたのだが、その後も乱世は続いた。農民への刀狩り、キリスト教徒への弾圧。さらには朝鮮を征服するために、出兵までしたのだ。あまりの仕打ちに民衆の怒りは高まっていった。

大阪まで、やっとのことでたどり着いた。でもお城まではまだまだ遠いなあ

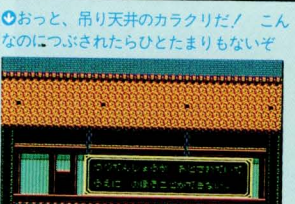
へー、外国製品だけをあつかっているお店があった。ソーサリアンたちもビックリ

お城の堀はあったんだけど、いつまでたってもお城の門が見つからない!?

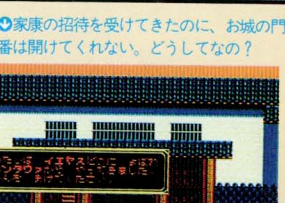
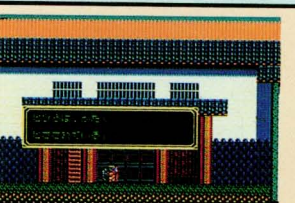
真田幸村の章

1615年、大阪冬の陣、夏の陣により豊臣方は滅ぼされた。難攻不落といわれた豊臣秀吉の大阪城を徳川家康は周到な策略で攻め落としたのだ。その戦いで多くの武将が命を落とし、その中には真田幸村の名前もあった。しかし、魔法使いエティスは、幸村は魔の力でよみがえり、家康の命を狙っているという。

忍者屋敷に忍者あらわる!?　倒しても倒してもわきだしてくる忍者にはまいった

いきなりの水中に驚き！　ここは地底の湖なんでしょうか？　それとも……

おっと、吊り天井のカラクリだ！　こんなのにつぶされたらひとたまりもないぞ

徳川家康の章

真田幸村の事件を解決して、故郷であるペンタウァにもどったソーサリアンたちのもとに、しばらくたったのち、武家諸法度などを発令し、江戸幕府の体制を着々とかためつつあった家康から１通の書状が届けられた。そこには、そなたたちに対して、ささやかながらお礼がしたいので江戸の町にきてほしい、という内容の文章がつづられていた。平和になった江戸の町への招待だっただけに、ソーサリアンたちはウキウキしながら新たな旅支度を始めるのだったが、魔法使いのエティス１人だけは浮かない顔をしていたのだ。なぜなら、エティスは江戸の方向から微かに魔の気配を感じ取っていたのだから……。

家康の招待を受けてきたのに、お城の門番は開けてくれない。どうしてなの？

冷静に考えてみると、どうもおかしい。やはり魔の気配があるというのは本当か？

ダウンタウンから西政区までを攻略だ！

ILLUSION CITY 幻影都市

イリュージョンシティ

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
12月14日発売予定

媒　　体	2DD×8 ♪
対応機種	MSX turbo R
VRAM	128K
セーブ機能	PAC／ディスク
価　　格	9,800円
ローランド製の「CM－32L」と「MT－32」のＭＩＤＩ機器およびマウスに対応	

ストーリーの設定、舞台となる街の設定、そして登場するキャラクタの設定まで、制作スタッフがこりまくったという『幻影都市』。まずは序盤戦の攻略だ！

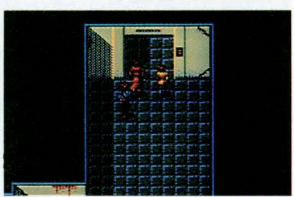
ついに魔天教組織が動き始めた……

西暦202X年の香港には、企業集団ＳＩＶＡによる身分制度があり、安全な上層区域と魔物がいる危険な下層区域とに、暮らす区域が決められていた。

下層区域で魔物退治を仕事とする主人公の天人(ティエンレン)を訪ねてきた美紅(メイファン)とホウメイ。ホウメイの話では、姉のシャオメイが何者かに誘拐され、自分も命を狙われたというのだ。

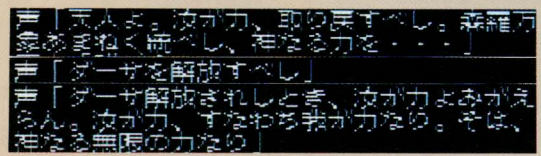
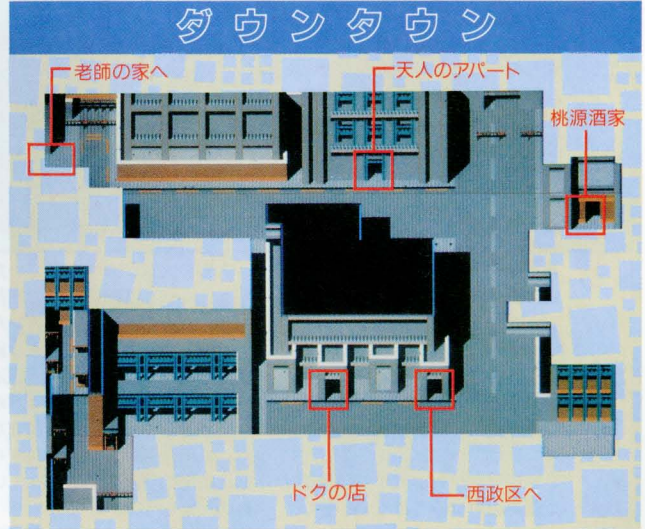
↑アパートの部屋でくつろぐ天人

天人は、すぐにピンときた。ＳＩＶＡが本当の姿を現し始めたのだ。ＳＩＶＡの母体は魔天教という魔の組織。それが、企業集団ＳＩＶＡを作り香港を支配していたのだ。だが、なぜシャオメイが誘拐されたのか？

↑最初にパーティを組むことになるのは、この天人と美紅とホウメイの３人

↑このエレベータを降りると外にでる

ダウンタウン

夢か？　それとも……　現実!?

天人が自分のアパートでくつろいでいたときに、突然誰かが語りかけてきたのだ。眠っていて夢を見ていたのかもしれないし、実際に耳から聞いた言葉なのかもしれない……。天人の力がよみがえるって？　これが本当だとすると、天人は何者なのだ!?

このメッセージに隠された意味とはなんなのだろう？

まずは老師の家をめざせ！

天人と美紅の育ての親、老師に会いに行くことにした。2人は兄妹同然の間柄だったのだ。アパートを出ると、さっそく謎の5人組が立ちはだかる。でも、まだまだザコ。さっさとやっつけちゃえ／

ようやくたどり着いた老師の家では重要な話が聞ける。シャオメイが魔天教の儀式に必要な娘であること。魔天教には魔天八部衆とよばれる8人の者がいること。シャオメイを誘拐したのは八部衆の1人、南天リーだということ。そして、八部衆を倒しダーサの像と呼ばれる像を8つ集めたとき天人の過去が明らかになる。などなど。

老師は、手助けにと戦闘ロボットのアイザックを貸してくれた。戦闘に参加できないホウメイを老師に預けて出発だ／

天人のアパートの前で待ちぶせしていた5人組の男たち。きっと魔天教のヤツらだ

ただのジジイ!?「老師」

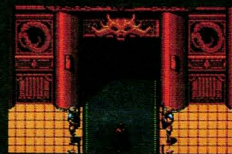
みんなは老師と呼んでいるけど、別に名前が老師というわけじゃない。本名はシュウ・ワン。老師はとってもスケベ。美紅が訪ねてきたときも、いきなりオシリにごあいさつだもん。まあ、変態ジジイじゃないとは思うけど、美紅の身にもなってほしいものだよね。

人の心を読むという特技も持っている。スゴイ!!

ここが老師の家。わらぶきの屋根が魅力

ギシギシ音を立てアイザックの登場だ

そのころ幻影城では……

天人たちが、誘拐されたシャオメイをさがし始めたころ、魔天教組織の本拠地である幻影城には魔天八部衆が集結してきていた。シャオメイ誘拐に成功し、次なる行動の確認と魔天王に対しての定期報告のために。

裏情報といえば桃源酒家のアイレンでキマリ！

天人たちは南天リーの情報を得るために、桃源酒家のアイレンのもとに向かった。アイレンなら魔天八部衆について何か知っているかもしれないと、老師が教えてくれたのだ。

桃源酒家は天人のアパートから、目と鼻の先。店の中はたくさんの人たちでにぎわっている。ちょっと話を聞いてみると、みんなこの街に絶望しているみたい。そりゃそうだ。魔物はウヨウヨしているし、魔天教を支持する宗教団体が勢力を持っているわで、まともな神経の持ち主だったらそう思うに決まっている。中にはこんな街にピッタリの変わり者もいるけどね。

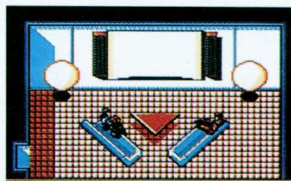
さっそくアイレンに話を聞いてみると、さすが情報屋アイレン。なるほど情報はいいものばかり。老師様、アイレン様ありがとう、ってところだね。

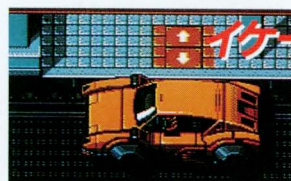
情報屋「アイレン」

下層区域で桃源酒家なる酒家を経営しているが、それは表向きの商売。実は、あらゆる情報をお金で提供してくれる情報屋なのだ。年令性別共に不明。あやしいヤツだ。

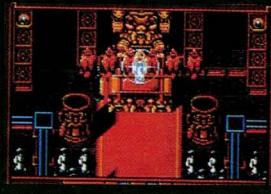
天人と美紅に対して、やたらとおせっかいな人

ストレス解消には踊るのがいちばん／

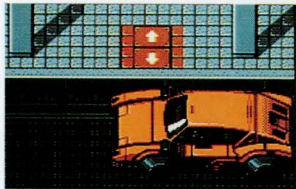
アイレンの話だと、南天リーは普段は南区にいるらしいんだけど、南天リーが専用に使っている車を西政区で見たというのが最新情報。

VIPルームでアイレンと話す天人

急いで西政区に向かおうとする天人を、アイレンがひきとめIDパスをくれた。これは、街から街への移動のときに乗るエレカーの定期がわりなのだ。

エレカーに乗って、西政区に急げ／

一方、魔天教演舞堂では……

魔天教の演舞堂では、誘拐したシャオメイを舞台に上げて、ある儀式がおこなわれていた。何のためにおこなわれている儀式なんんだろうか？　まるで、シャオメイを何かの象徴のように利用しているようにも思えるけど……。

南天リーをさがせ

アイレンにもらったパスで、イッキに西政区まで行けるのかと思ったら、その前にボーダー登録とやらをしなければ西政区には行けないらしい。残念／

天人たちは下層区域の人間なので、上層区域の西政区に直接行けるエレベータが使えない。でも、ボーダー登録さえ済ませ

西政区に到着。と思ったら……

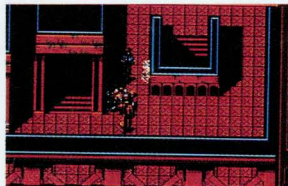
れば使えるようになるぞ。

このボーダー登録をするためには、クーロン地区とよばれる街にあるDANGER ZONE（デインジャー ゾーン）という、いかにも危険なかおりのする場所に行って、そこにある廃棄エレベータに乗り、その先にある端末で登録しなければならないのだ。

街の人々は、DANGER ZONEは魔物がうろつく危険な所だから行くのはよせっ／というのだが、シャオメイのことが心配だ。そりゃ、魔物は嫌だけどやるしかないでしょ!?

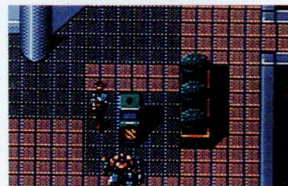
やってきたDANGER ZONEは魔物でいっぱい。しかし、この程度の魔物の群れにやられてしまうほど天人はヤワじゃない。魔物たちをなぎたおし、あっというまに目的達成。

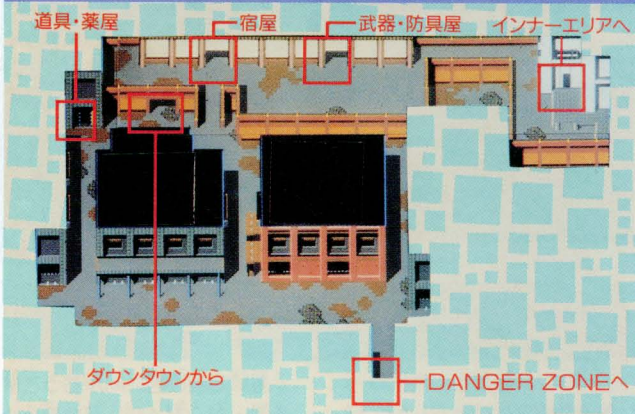
次はいよいよ西政区に突入だっ。待ってろよ、南天リー／

ボーダー登録をしないとこんなことに

廃棄エレベータの着いたところはここ

街で見かけたとんでもないヤツ

この街の人の中には、変なヤツがたくさんいる。この人は、自分の彼女を壁に埋めちゃったんだってさ。彼女がかわいそう……。

少しは反省しなさい!!

この電話ボックスみたいのが端末だ

クーロン地区

道具・薬屋
宿屋
武器・防具屋
インナーエリアへ
ダウンタウンから
DANGER ZONEへ

これがウワサのベッドシーン／

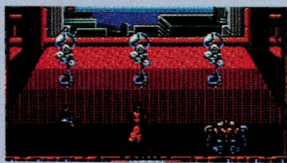
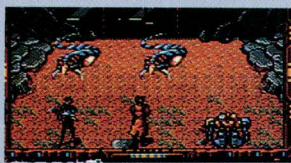
このシーンを見たらきっとゾッとするはず。なんてったって、普通のベッドシーンじゃないんだから。普通は、男と女のベッドインなんだけど、男と男のベッドインなんだもん。まあ、近未来には異常なヤツらがたくさんいるんです。

敵の攻撃が激しくなってきたぞ

この『幻影都市』の序盤では、なかなか戦闘シーンを見ることができない。このゲームのウリの1つである、敵味方がフルアニメーションして行われる戦闘シーン。これを楽しみにしている人も多いことだろう。でも、クーロン地区までくればそんな悩みはふっとぶはずだ。このクーロン地区にあるDANGER ZONEの中は魔物の宝庫。これでもかっ／ ていうくらいに魔物が襲ってきてくれる。魔物の攻撃パターンも多く、たいくつするなんていうこともないはず。

そして、戦闘する場所によって背景まできちんと変わるのだ。本来なら、敵との戦闘なんて避けられるものなら避けたいはずなのに、知らず知らずのうちに戦闘を楽しむ自分に気づくはず!?

キィ・トゥア。人の血をすする魔物

ズゥ・ヴァ。ゼラチン状の魔物

ニニュー・トゥア。人の足首を切り裂く

お買いものはこちら／

武器・防具屋といえば、普通は行った先々のお店に違った商品が置いてあり、物語が進むにつれ強力な商品が置かれるんだけど『幻影都市』では最初からすべての商品が置いてある。お店では主人公のレベルに合わせて最適な商品を見せてくれるんだけど、お金さえ持っていれば、いきなり強力な武器・防具が手に入るってわけ。

武器・防具屋

カウンターの下には拳銃が見えるぞ

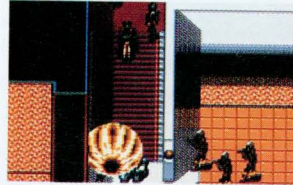
道具・薬屋

便利なものがいろいろ売っている

宿　屋

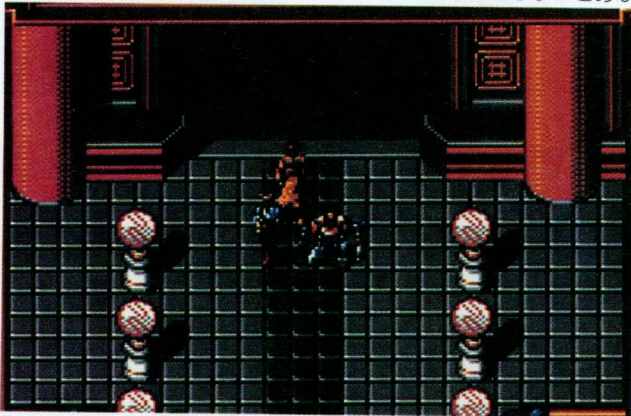
ひと晩休めば元気いっぱい／

SIVA本社に潜入だー！

西政区に着いてすぐの所にＳＩＶＡの本社ビルはある。
さっそく中に入り、奥のほうにある階段のほうを見ると、そこには南天リーがいるではないか！　しかも魔天八部衆の１人、西天フェイとその部下のリュウケイまでいっしょだ。
美紅は南天リーに向かって、シャオメイを返すように叫んだのだが相手にしてくれない。それでもしつこく迫っていたら、怒った南天リーの突然の攻撃！　天人と美紅は、避けることができず直撃を受けてしまった!!
魔天八部衆の8人は、それぞれダーサとよばれる術を持ち、南天リーは火のダーサを操ることができる。この攻撃は強烈だ。もう一度受けるとちょっとあぶないかも……。
そんな心配が的中してしまい、また直撃！　さすがの天人と美紅もその場に倒れてしまい、ピクリとも動かない。かろうじて攻撃をさけたアイザックも、次の瞬間にはただの鉄くずに。おそるべし南天リー……。
はたして天人たちは、死んでしまったのだろうか？

あわれ「アイザック」！

老師から預かっていたアイザックだけど、目立った活躍もしないうちに破壊されてしまった。とはいえ、天人と美紅のレベルが上がっていない序盤戦の戦いでは頑張ってくれたものだ。御冥福を祈る。アーメン……。

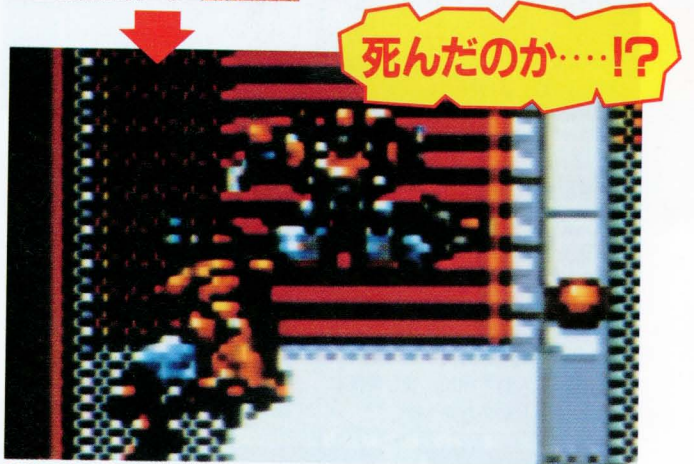
老師が直してくれるかな？

火球の攻撃は南天リーの得意技

さあ、いよいよSIVAビルに突入するぞ!!　はたして南天リーはいるだろうか？

南天リーみっけ！

いたーっ！　そこで待っていろよ!!

魔天八部衆の筆頭がこの男だ

死んだのか……!?

天人と美紅が死んでしまったら、シャオメイを助け出すことができなくなってしまう

「幻影都市」の楽しみ方

★武器・経験値（スキル）

『幻影都市』では武器を使用して戦闘をすると、その武器に関してスキルと呼ばれる経験値を得たことになる。どういうことかというと、おなじ武器を連続して戦闘に使っていると、その武器を使用することがうまくなったという意味で、攻撃力と命中率を上げることができるのだ。このシステムを上手に利用すれば、どんな武器でも自由に使いこなせるキャラクタを作ることだってできてしまうのだ。たとえ、どんなに強いキャラクタを作ったとしても、ゲームの進行にはまったく影響がないので、キミだけのキャラクタに育ててみてはどうかな？

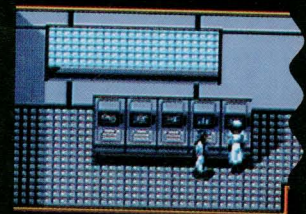
★サウンド

マイクロキャビンのゲームは、音のバランスを外部スピーカーなどで調整しているため、モニタのスピーカーからの音だとイマイチ迫力不足。MIDI機器にも対応していることだし、ぜひ、ラジカセなどに接続して楽しむことをお勧めするぞ。

★移動

このゲームでは、街から街への移動に乗物が使われている。この移動のときの乗物のアニメーションが、なかなかリアルで面白い。始めは車のような乗物ばかりだけど、ストーリーが進むと近未来の乗物での移動シーンも登場してくるぞ。

そしてSIVAの研究室では……

ＳＩＶＡビル内の研究室では、リュウケイと、その部下が何かのデータが表示されているモニタを見つめていた。いったい何が行われているのだろうか？　そのうち、西天フェイもやってきた。３人は驚きを隠しきれないままモニタを見つめるのだが……？

天人と美紅のゆくえは……

気がつくと、天人はSIVAビルの中の1室にいた。頭がボーっとして、体じゅうがギシギシきしむ。いったい何があったんだ……？ 少し考えてから思い出した。そうそう、南天リーの攻撃をうけて、気を失って……。気がついたらここにいたってわけだ。

妙に落ち着いている天人だったが、それもそのはず。この部屋から脱出することができないのだ。まわりは厚い壁におおわれているうえに、ドアは頑丈。武器も奪われてしまっている。どうにもならない。

そんな天人にカイと名乗る謎の人物が現れ、部屋から出してくれた。そのうえ武器と服まで持ってきてくれたのだ。

天人は美紅がいないことにやっと気づき、カイへのお礼もそうそうに部屋を飛び出した。すると、そこには懐かしい老師の顔が。なんでも、天人と美紅が捕まったことをアイレンが知らせてくれたそうだ。感謝、感謝。でも、老師って戦えるの？

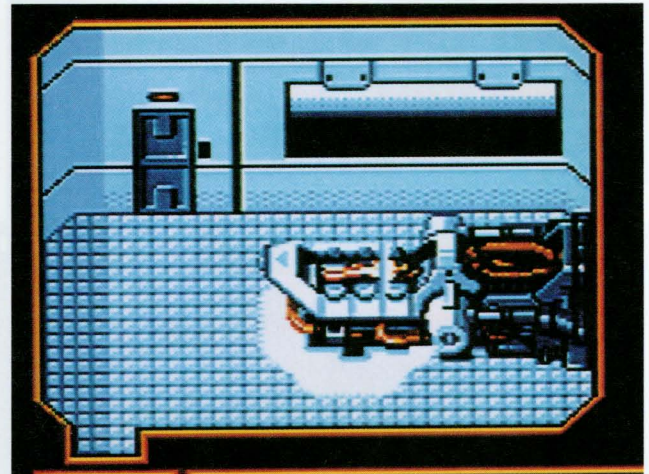
武器まで取りもどしてくれていた

老師の出迎えには天人もビックリ!!

部屋から出られない天人を助けてくれたカイ。ドアを焼き切ってしまうとはスゴイ！

謎の人物「カイ」

天人のピンチに現れた謎の人物。魔天教と敵対関係にあって、天人たちの力となってくれるのかと思っていたら、どうもそうではないらしい。天人個人に興味があるようだ。瞬間移動の術なども使える力を持つ人物だけに、ぜひ仲間になってほしいのだが……。

何となく、さみしそうな顔をしている。過去に何かあったのか？

このカプセルの中に入っているのは美紅なんだろうか。いったい何を調べているのか!?

西天フェイをたおせ!!

天人の心配をよそに、魔物どもをなぎたおしていく老師。その姿に天人もビックリ！

SIVAビル最上階の社長室では、西天フェイが待っていた。もちろん2人を倒すために。目の前では美紅が捕らえられている。早く助けなければ。

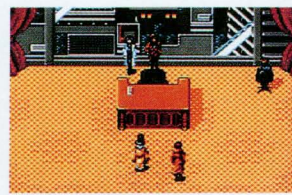
風のダーサを操り凄まじい攻撃をくりかえす西天フェイ。天人と老師は、やっとのことで勝つことができた。

足もとには小さな像がころがっている。老師によると、これがダーサの像だそうだ。天人が像に触れると辺りが光に覆われた。力の封印が解けたのだと老師は教えてくれた。魔天教と戦う力を得るために必要だというが、くわしくはわからない。

南天リーも逃げてしまった。長い戦いになりそうだ。と、3人は予感したのだった。

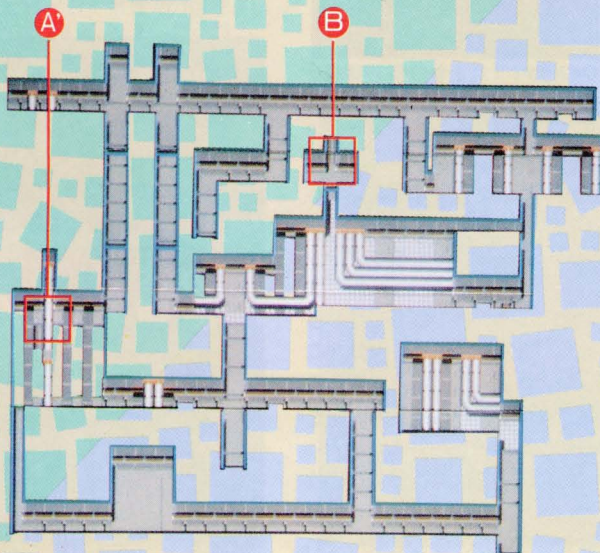
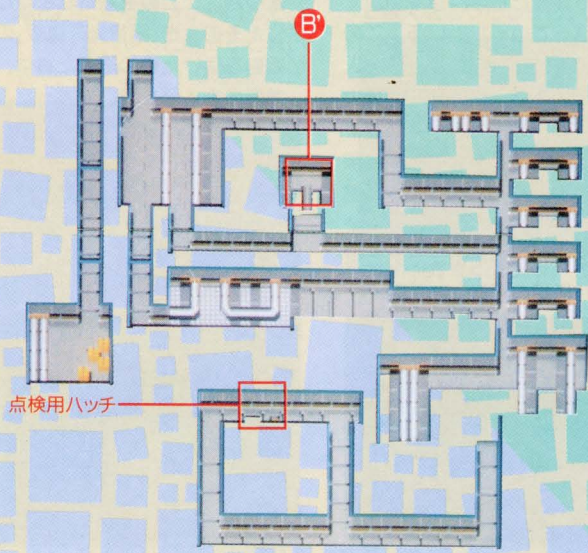
エリア1のボス「西天フェイ」

魔天八部衆の1人。風のダーサを操る。彼は麻薬の常習者で、ときどき人格に破綻をきたすこともあるあぶない人物なのだ。

政治経営手腕にすぐれている男。頭のキレはバツグン

ここがSIVAビル社長室

風のダーサの術を操り大きな魔物を出現させた西天フェイ。全力で戦えばきっと勝てるはずだ。ガンバレ!!

SIVAビル内 マップ集

今回攻略した範囲のマップは、全部を掲載していない。理由は簡単なこと。余りにも簡単なマップだったから。
それとは逆に、けっこう苦労しそうなのが、SIVAビル内のマップだよね。エレベータで行ったり来たりするし、魔物のウヨウヨしている通風口もある。ということでSIVAビル内のマップは全部公開だっ／ これがあっても迷ってしまう人は……。もう、知らないっ／
あっ、それからマップ上にある、お得なアイテムの入っている宝箱の位置はナイショ。今後はおしえてあげるかもしれないけど、とにかく今回はナイショ。自力で探せ／ きっといいものがみつかるよ//

以下 次号を待て!!

多くの試練を乗り越えてめざすは信長の首!!

FAN ATTACK

伊忍道 打倒信長

光栄
☎045-561-6861
発売中

媒体	MEGA ROM ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/PAC
価格	11,800円

CD付きは14,200円
ターボRの高速モードに対応

媒体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

CD付きは12,200円
ターボRの高速モードに対応

『信長』シリーズでは、影の存在だった忍者が主人公になっている。信長に郷里の伊賀を滅ぼされて、復讐の旅に立ち上がった若い忍者の物語。乱世の中を駆けめぐり憎き信長を倒すまでつきすすめ!!

修行をつんで信長を倒すのだ!!

戦国時代の天正9年、織田信長による伊賀への侵攻「天正伊賀の乱」が発端になって物語は始まる。この戦いによって伊賀忍者は壊滅的な被害を受け、生き残った者たちは、日本全国に散らばっていったという。この事件の生き残りのひとりが主人公の若い忍者だ。「天正伊賀の乱」が起こったとき、伊賀の上忍・百地丹波の指令により、伊賀を脱出して、山奥にある伊賀の隠れ里にたどりついた主人公は、そこで信長を倒すために忍術修行に励んでいた。

若き忍者は、伊賀の隠れ里を後にして、打倒信長の旅に出る

ところが数か月後、伊賀忍者の残党をつけ狙う信長配下の影の忍者たちに、隠れ里を発見されてしまったのだ。必死の抵抗むなしく、あっけなく敗れてしまうが、とどめを刺されようとしたそのとき「明智光秀謀叛」の報告を受けた影の忍者たちは、重傷の主人公を置いて去った。

一命をとりとめた主人公は、隠れ里の長老の遺言に従って村を後にし、一人前の忍者になるために修行の旅を始めたのだ。

修行とは、全国にいくつもある修験場を巡って、術を授かる

修験場の奥から石を見つけてくると、術を授かることができる

成長に合わせて、行動を共にする仲間を決める。そろそろ服部半蔵ともお別れだ

こと。そのすべてを巡りおわって一人前の忍者になれば、信長を倒す実力が身につくというもの。だが、たった1人で旅をするには、あまりにも道はけわしい。途中で意気投合した人物を仲間にして、ともに戦ってもらおう。話が進めば、一度仲間にした人物と別れて新たに能力の高い人物を仲間に迎え、戦いを有利に進めることも必要だ。

始めのうちは信長によって設けられた関所を、通行することはできないが、修行を積んでいくうちに通れるようになる。そうなると行動範囲はいっきに広がって日本全国へ展開する。物語後半は、主に西日本で話が進んでいく。ここらへんまでくるとレベルもかなり上がって、たくましい忍者に成長していることだろう。すべての修行が終わると修験場の長老から、早く比叡山の先達に会えといわれた。

さあ、ここからが正念場だ。物語は打倒信長へむけて急展開をみせる。レベルはもちろん、装備もきちんと整えておこう。

めざせ最強装備!!

剣	降魔刀
鎧	阿修羅胸甲
兜	鬼総面
飛び道具	怒雷
護符	麒麟の骨

まずは比叡山へ登るべし!!

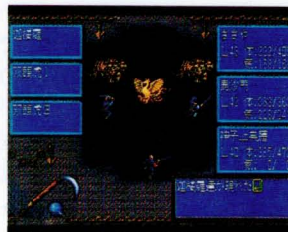
山城の城下町の東にある洞くつが比叡山の頂上へつながっている。そこに目指す先達が待っている。ただし、この洞くつはよほどしっかりした準備をしていかないと、生きて通り抜けることはできないだろう。それくらい敵が強いのだ。

この広い洞くつにはワナやしかけがないのはうれしいが、一度地下8階まで降りて、再び上に昇る構造になっているので、頂上まで出るのにかなりの距離

↑すべての修験場をクリアすると、つぎは比叡山へと向かうことになる

↑比叡山で先達と会わなくてはならない。信長と比叡山は、何か因縁じみている

を歩かなくてはならない。当然敵と出会う回数が多くなる。少なくとも、レベル40はほしいところだ。このダンジョンの地下8階は別に降りなくてもいいのだが、最強の武器や道具が手に入るのに見逃す手はないだろう。これを見つけるまでは、考えられる最高のものを装備してカバーしておこう。

無事に頂上にたどり着いたらすぐ下のところに先達がいる。さっそく話を聞くと「これほどの男とは思わんかったよ」などといわれてしまった。少々バカにされた気もするが、そこはガマン。次の話を聞こうとすると突然、鬼道丸というヤツが現れて、なんと信長が美濃の洞くつで待っているという。ひとまず、比叡山を後に美濃をめざす。

↑いきなり強敵が現れた。どりゃー!!

↑やっとの思いで、先達のところまで来た。えっー! つぎは、美濃の洞くつに行けだなんて、まだまだ先は長いなあ

美濃の洞くつには何が待っているのか

鬼道丸にいわれた通り、美濃の洞くつにやってきた。ここは美濃の城下町から、ちょっと北に行ったところの関所を通った山あいにある。関所がある点からおわかりだと思うが、この記事を見て先にこの洞くつに入ろうとしても、鬼道丸の話をきいてからでないと関所を通ることはできないぞ。

さて、なかに入ってみると、うれしいことにモンスターが出てこないのだ。これならいくら歩き回ってもだいじょうぶ。ここには、全部で5つもの階段があるが、スタート地点の左上のほうにある階段から降りた先で信長は待ちかまえていた!!

しかし、予想はしていたが、あまりにも強すぎる!! 今までのボスキャラなんて比べものにならない。こちらの術は念動波で無効にされてしまうから地神や、鉄身、昇速、金剛などは、やるだけムダだ。ここは直接攻撃だけにするほうが利口だぞ。

そして、やっと勝ったと思いきや、な、なんと、今度は「安土へ来い」と捨てゼリフを残して、逃げだしてしまったのだ!!

ついに、念願かなったと喜んだのもつかの間だった。茫然と立ちつくしているとき、先達のいった言葉を思い出した。

しょうがない、比叡山へ戻って教えをこうとしよう。

↑おおっ、かたじけない。ところで、この先の洞くつとは、どんなところでござるか

↑おまえは誰だ? 気やすく小僧なんて呼ぶなよな。頭にきちゃうぞ

↑げげっ!! いきなり信長がいるなんて思わなかった。それにしても、こんなにでっかくなっちゃて、いったいどうしたの? とりあえず倒すしかないな

↑戦闘には、なんとか勝った。苦しい修行の成果が表れたようだ

↑信長よ、逃げるというのか? よし、必ず安土まで行ってやる。そのときこそ……

再び先達のところへもどってみると……

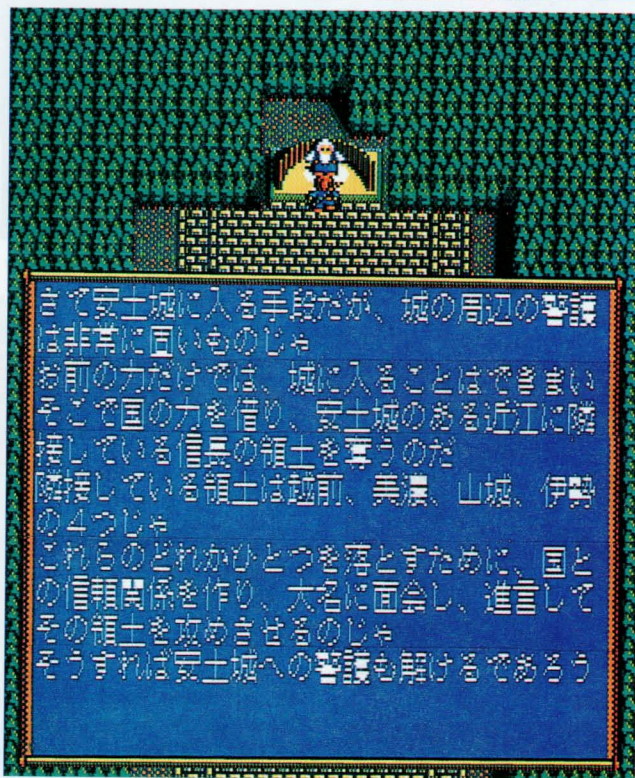
1度ここへ来れば、飛行仙か天狗の羽を使ってすぐに飛んで来ることができるようになるので、とっても楽チンだ。信長が逃げ出すなんて、卑怯なマネをするとは思わなかったが、これで逆に、信長には逃げ場がなくなったわけだ。

さあ、決意も新たに先達の話を聞くとしよう。どうやら信長は安土城にたてこもり、さらに強さを増しているようだ。あれ以上強くなったら、たかが忍者ごときで太刀打ちできるのだろうか。不安はつのるが、信長を倒すことだけを考えよう。

安土城に入るには近江の周辺の国のひとつを攻め落とさなければならない。こいつは、かなりめんどうな仕事になるぞ。合戦は月に1回しか行われないから、やたら時間がかかる。それよりもいかにして大名に合戦をさせるかだ。物事そう簡単にいかないもんだな。

あと少しでとどめを刺すことができたのに、逃げられてしまうとは悔しいぞ

安土城はどこにあるのですか？ 信長は、そこでなにを企んでいるのですか

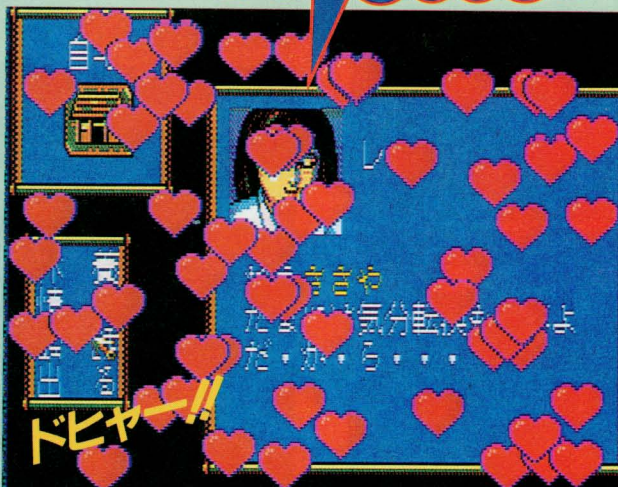
なんと、能力を強化しているというのか。急がなくては、たいへんなことになるぞ

先達が教えてくれることで、いちばん重要なことが、このメッセージ。いよいよだぞっていう感じ。大名と信頼関係を作るには、大名の手下になって働くか、なにか献上すればいいのだ

たまにはゆっくり自宅で休養を

女の忍者を仲間にして、美濃・山城・越前に行くと、金1万5千で家を買うことができる。男だけで行っても、大家に冷たく断られてしまうので注意が必要だ。家を買うことができたら、女の忍者を妻として、そこに住まわせれば、陽術を使って調べた国のデータや、その国にいる人物の情報を、手に入れることができるし、宿泊すれば、お金を使わなくても、体力を回復することができてしまうから、なかなか便利だ。無理に買わなくても、ゲームをクリアすることは、できる。だが、自宅での会話にはおもしろいものもあるので、買っておいても、きっと損はしないと思うよ。

留守番をしているだけじゃなく、いろんな情報を集めているところがエライ！

町に来ている人物を教えてくれる。烏山卯三郎とやらと、会ってみるとするか

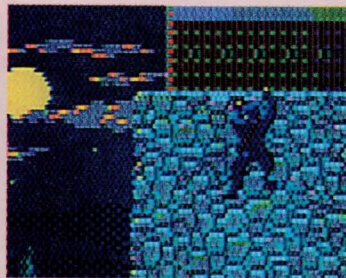
お小遣いを要求してくるとは、抜け目のないやつだなあ。いくら欲しいの

いくら気分転換になるとはいっても、いきなりハートマークでくるなよな。でも、久しぶりの自宅だし、レイもなかなか色っぽいし、まあいいか

陽術を有効に使って国力を下げる

全国の修験場をすべてクリアすれば、いよいよ戦国大名と力を合わせて信長のいる近江の国に近づくために、合戦が中心のプレイになる。その合戦を有利にするものが陽術だ。陽術の上手な使い方が、合戦の勝敗や被害に大きく響いてくる。

まず、攻め込む国を決めたら、その城下町に入って陽術を使うのだ。陽術には2種類ある。敵の兵数や石高などを調べる潜入と城に火を放つことによって国力を下げるのに使う混乱だ。両方のコマンドとも使うことによって気力の値が減るが、これは、ふつうのRPGのマジックポイントと同じものなので、宿屋に泊まったり、薬によって回復できる。しつこいくらいにやるのが成功の秘訣だ。敵の国力が低下してくれば、弱気な大名でも、きっと合戦をする気が起きてくるはずだ。それでも合戦をやらないような大名ならば、さっさと縁を切ってしまったほうがいい。

信頼関係がないと、大名にいくら進言しても、争いごとを起こそうとはしないのだ

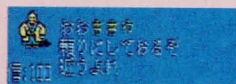
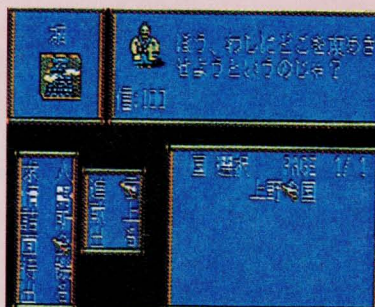
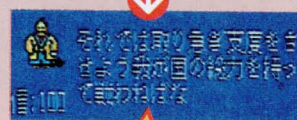
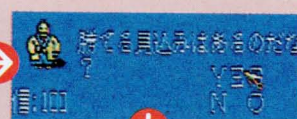
混乱させる

城壁をスルスルっとよじ登り、城内に忍び込む。忍者ならではの仕事だ。でも、失敗すると落ちてしまう

フフフッ!
燃えろ、燃えろ

混乱によって、国力を下げる。いくら徳川でも兵がいなければ恐くない

敵国の兵を減らすには、混乱をうまく使い、敵の城に火をつければいいのだ。火の出ている城を眺めるのもなかなか気分がいい。兵が減ったところで合戦だ。

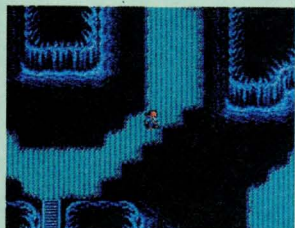
説得する

大名に信頼がないうちは、仕事を募集しているときに、応募して雇ってもらうしかないのだが、信頼されるようになると、こちら側から進言をすることができるようになる。しかし、進言ができるようになっても、大名は、簡単には進言を受け入れたりはしない。勝てる見込みのない戦いなど決してやらないのだ。大名に進言するまえに、敵国についての情報を入手しておきたい。その上で、自信を持って進言すれば、大名も快く受け入れてくれるはずだ。また、信長側の大名でも信頼度が高ければ、進言を聞き入れてくれることもあるので、あきらめずに信頼度を上げるように心がけたほうがいいだろう。

信頼度が上がった。これで大名も進言を聞き入れてくれる

進言を聞き入れてくれたら、攻め込む国を決めるのだ。なにがなんでも勝たなくてはならない

必ずやお役にたちましょうぞ!

草薙剣(くさなぎのけん)を探して、いざ壇の浦へ

中国地方を西の端まで歩くと、あの平氏の滅亡した壇の浦にたどり着く。九州へ渡れる港と山口の町が近くにある。この港から北に行ったところに、目指す壇の浦の洞くつがある。ここに、伝説の「草薙剣」が眠っているというのだ。この剣は日本の神話の時代に、ヤマトタケルノミコトが、戦場で炎に囲まれたとき、まわりの草をこの剣でなぎ払い、難を逃れたという伝説に由来するらしい。そして、その時から「三種の神器」のひとつとして伝えられた。それから時は流れて、源平の争乱の際に壇の浦に沈んだというものだ。それ以降、誰も見つけた者はいないという剣なのだ。

壇の浦の洞くつは全3層。ここの洞くつ自体はそんなに複雑ではないが、ここのモンスターは、ものすごく強いぞ。楽に勝てるようになっていなければつらい。早いうちに来ることもできるから、自信のある人は早めに挑戦してみよう。ただし、この剣は侍しか装備できない。侍を仲間にして、持たせてみよう。すごい威力を発揮するぞ!

この洞くつの中に草薙剣があるのだ。さあ、気合いを入れて入るとしよう

洞くつの中は、薄暗く不気味だ。早く草薙剣を探しておさらばしよう

壮絶な死闘のあと、草薙剣を手に入れた。この剣は侍が使うのがいい

いけ！ いけ！ めざすは近江の安土城!!

信長によってひん死の重傷を負った若い忍者も打倒信長という大きな目標と強い意志によって、全国の修験場をまわるという試練を乗り越えることができた。全国をまわることで数多くの人々とも知り合うことができた。これからは、信長のいる近江の国に少しでも近づくことだけを考えればいい。

修験場で試練を受けている間に、信長は勢力を大きく伸ばしていた。日本のほとんどを領地にしているとは、さすがにすごい武将だ。そのうえ今の信長には何か怪しいものを感じる。美濃の洞くつで会った信長を思い出せば寒気がするくらいだ。

信長を倒すためには、近江の国に隣接する国を信長以外の大名の領地にしなければならない。そこで、合戦ということになる。

ささや殿、出陣でござる

⬅大名との約束の日がきた。作戦を大名から聞いたら、いよいよ出陣だ。敵の総大将を倒し、国を落とすのだ

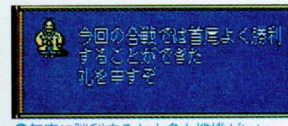
合戦は大名と協力しなければ起こせない。反信長の勢力といえば伊達政宗、島津義久などが代表的な大名だ。この大名と信頼関係を持つことができれば、有利にゲームを進めることができるので、献上などのコマンドで信頼度を上げておこう。

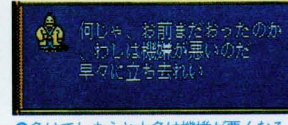
合戦に参加できれば、忍術や妖術を使ったハデな攻撃もできるので、楽しいぞ。ただし、合戦に負けて、なおかつ自分の部隊が全滅したりすれば、大名の信頼度が大きく下がってしまうということも、忘れてはいけないだろう。合戦で注意すべき点は、敵の部隊にも忍術を使ってくる者がいるということ。敵の忍術で全滅してしまうこともあるので、敵が忍術を使う前に先手を打つように心がけたほうがいい。

ここまでくれば、エンディングまでは、もう少しだ。仲間のかたきを討つまで、がんばろう。

渦炎の術

⬆これがウワサの渦炎の術。すごいぞ

稲妻の術

⬆きれいだけど、なかなかの攻撃力

⬆無事に勝利すると大名も機嫌がいい

⬆負けてしまうと大名は機嫌が悪くなる。がんばったつもりだったのになぁ

⬆伊達正宗と協力して、念願の近江までくることができた。最後の戦いも、間近だ。信長よ、待っていろ

特報!! なんと、裏シナリオが…

伊賀の洞くつで「選者の証」を発見し、洞くつから出ると、信長の行軍に出くわす。このときの信長は、傷ついてサラシを巻いていた姿ではなかったかな？　ところが、なかには右のような画面を見る人もいるはず。これがもうひとつのシナリオ「妖術師篇」だ。どちらのシナリオになるかはランダムで決定されるのだ。ゲームの内容が、どうかわるかは、やってみてのおたのしみ。区別がつくのは、このグラフィックのみだから、何度もやり直してみよう。

⬆この信長のグラフィックが出ると、裏シナリオに入った証拠

⬆近江の国に隣接した国を取っていないと、この門は開くことがない。さあ、合戦で領地を広げよう

悲願達成まであと一歩だ!!

武器・防具類一覧

主武器

名称	価 格	攻撃力	防御力	使用可能職業
義経短刀(よしつねたんとう)	——	45	0	忍者
大なぎなた	5400	60	2	僧、侍
銀針(ぎんはり)	5500	32	0	忍者、道士、侍
七支刀(しちしとう)	7200	45	0	忍者、道士、侍
地恵杖(ちけいじょう)	9200	72	4	僧
金剛輪(こんごうりん)	——	87	3	僧
青龍刀(せいりゅうとう)	11000	97	0	侍
斬魔剣(ざんまけん)	——	105	0	忍者、侍
忍村正(しのびむらまさ)	20000	123	0	忍者
草薙剣(くさなぎのけん)	——	121	10	侍
降魔刀(ごうまとう)	——	150	0	忍者、侍

主防具

名称	価 格	攻撃力	防御力	使用可能職業
ビロウドの服	——	0	20	忍者、僧、道士、侍
義経鎧(よしつねよろい)	——	0	28	忍者、侍
南蛮胴(なんばんどう)	8000	0	60	忍者、侍
招力法衣(しょうりきほうい)	9000	0	50	僧
仙人道着(せんにんどうぎ)	9800	0	52	道士
宝珠鎧(ほうじゅよろい)	——	0	?	?
黄金鎧(おうごんよろい)	——	0	?	?
羅漢胴(らかんどう)	15000	0	75	僧
天衣(てんね)	15500	0	76	道士
龍鱗鎧(りゅうりんよろい)	18000	0	78	侍
護魔胴(ごまどう)	19000	0	80	忍者、侍
仁王鎧(におうよろい)	25000	0	100	侍
阿修羅胸甲(あしゅらきょうこう)	——	0	100	忍者、侍

飛び道具

名称	価 格	攻撃力	防御力	使用可能職業
流れ卍(ながれまんじ)	2000	38	0	忍者
強弓(ごうきゅう)	5000	60	0	侍
短筒(たんづつ)	7000	70	0	忍者、道士、侍
種子島(たねがしま)	11000	90	0	忍者、侍
怒雷(どらい)	20000	130	0	忍者、侍

薬・特殊道具類

名称	価 格	効果
気付け薬(きつけぐすり)	250	戦闘中、味方1人を治療する
眠り薬(ねむりぐすり)	350	敵全員を眠らせる
爆弾(ばくだん)	550	敵全員を攻撃する
土人形(つちにんぎょう)	800	敵1体を錯乱させる
忍秘薬(しのびひやく)	800	味方1人を治療する
法力丸(ほうりきがん)	2000	味方1人を治療する
銅鏡(どうきょう)	4500	敵1体の術を封じる
紙タバコ	5000	大名に献上する
生来石(しょうらいせき)	5000	戦闘中、味方1人を生き返らせる
神護石(じんごせき)	——	戦闘中、味方全員を治療する
天狗の団扇(てんぐのうちわ)	——	敵1体を攻撃する
ぶどう酒	——	大名に献上する
唐物茶入(からものちゃいれ)	——	大名に献上する
懐中時計(かいちゅうどけい)	——	大名に献上する
西国陶磁器(さいこくとうじき)	——	大名に献上する

護符

名称	価 格	攻撃力	防御力	使用可能職業
マンダラ	2500	0	8	忍者、僧
十字架(じゅうじか)	3000	0	4	忍者、道士、侍
五芒星(ごぼうせい)	3500	0	6	道士
降魔押(ごうまおう)	5000	3	13	忍者、僧、道士、侍
雷獣の尻尾(らいじゅうのしっぽ)	——	0	18	忍者、僧、道士、侍
腕釧(わんせん)	——	7	24	僧、道士
麒麟の骨(きりんのほね)	——	0	32	忍者、僧、道士、侍

頭部防具

名称	価 格	攻撃力	防御力	使用可能職業
法力頭巾(ほうりきずきん)	3800	0	40	僧
大兜(おおかぶと)	4000	0	40	侍
宝冠(ほうかん)	8000	0	45	僧
鬼総面(きそうめん)	10000	0	50	忍者、侍
孔雀烏帽子(くじゃくえぼし)	10000	0	50	道士
南蛮兜(なんばんかぶと)	15000	0	60	侍

今月のプレゼント

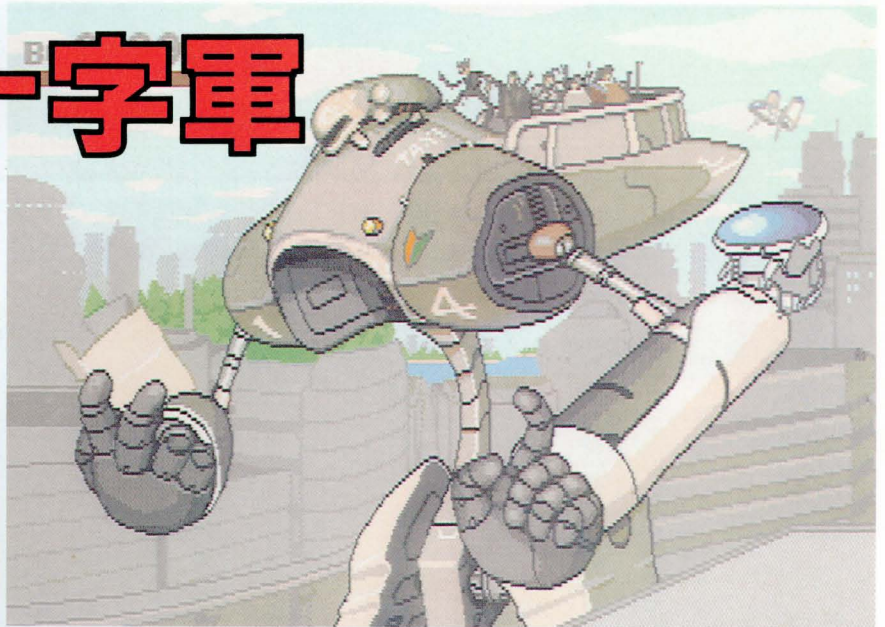
今月のゲームプレゼントは小林博史に決定！ テレカは矢板秋広、倉口晶載、中嶋一雄とイラストのいっちゃんと服部護にプレゼントだい。

ゲーム十字軍

CONTENTS

付録ディスク

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

石川県・いっちゃん

ゲームのぞき穴
ガゼルの塔

No.2のディスクから起動するとはじまるぞっ

No.2のディスクをAドライブに入れて、起動すると「CABIN TIMES」というおまけがはじまります。メニュー画面になったら、カーソルキーで選択して、スペースキーで実行します。内容は、スタッフメッセージやグラフィックなどです。サークシリーズの音楽も聞くことができます。

（岐阜県／矢板秋広・?歳）

↻夕焼けが、よく似あうさわやかさ

↻なんとなくシィルに似ている女の子だ

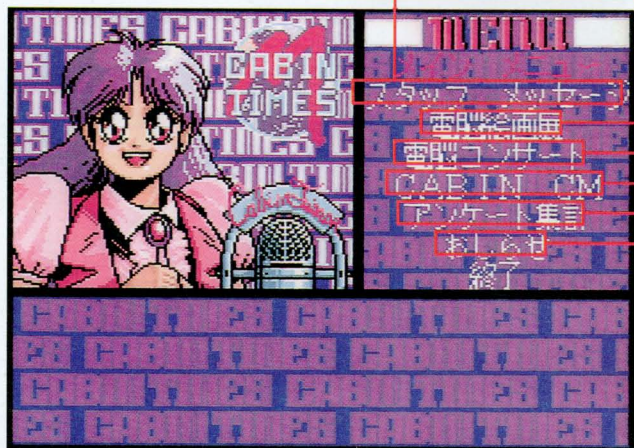
↻めがねの女の子だ。なんで汗かいてるの？

↻スタッフからのメッセージをいろいろ読めるぞ

↻サークシリーズやフレイの音楽を聞くことができるのだ

↻いままでに発売されたソフトの紹介だ

↻ユーザーのアンケートはがきの集計が見られる

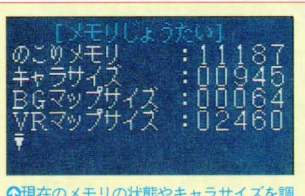
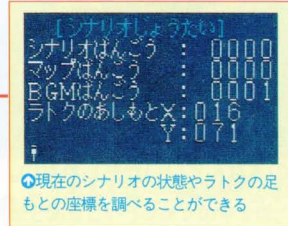
↻マイクロキャビンからのいろんなお知らせだ

↻これがメインメニュー画面。この女の人は、営業企画の谷口さんだ

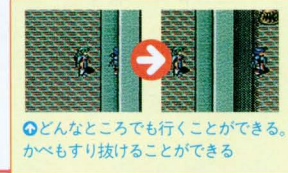
ラトクが無敵になるデバッグモードを発見!!

デバッグモードを発見しました。やり方は、
1、ゲーム中に、〔ESC〕を押してポーズ状態にします。
2、カーソルキーの「上左下右」を順番に押し、〔C〕を押します。
3、つぎに同じくカーソルキーの「上左下右」を順番に押して〔X〕を押します。
4、最後にカーソルキーの「上左下右」を順番に押して〔C〕を押します。

すると、画面にメニューが現れるので、「じゆういどう」を選択するとマップ上の物体に関係なく移動することができるようになります。ただ、ディスクを読むたびに自由移動ができなくなるので、もう1度デバッグモードにして、ONになっている表示をOFFにしてからもう1度ONにするようにしてください。

（愛知県／小林博史・?歳）

〔ESC〕でポーズをかけて入力する

現在のメモリの状態やキャラサイズを調べたりできる

現在のシナリオの状態やラトクの足もとの座標を調べることができる

いきなりエンディングを見ることができるのだ

どんなところでも行くことができる。かべもすり抜けることができる

HPがなくなっても、すぐに復活する。ボスキャラも恐くないぞ

「じゆういどう」のほかにもこんなにたくさんの機能が！

新コーナー タイトル未定

ダイエットの苦しみ 之:中野カンフー
ANAKO & NUKEKO

THE悲劇　先日、アンケートハガキを出すために切手を買いに八百屋へ行ったときのことである。近くの八百屋には切手やハガキ類が売られている。その八百屋のおばさんがどす黒い汚い指で切手をベットリと触ってよこしたのだ。「ウ〜ン、この切手をなめたりしたらあの汚い指をなめるみたいだしなぁ」、そのとき名案を思いついた。「そうだ、切手の上からつばを少量こぼしてやればいいんだ」、まわりを見まわすとすみやかに行動に移したそのとき 悲劇がおこった。つばを少量、切手の上に落とすつもりが誤って大量に落としてしまったのだ！「ああ……」切手はおろかはがきまでネチョネチョのつばまみれになってしまった……。（千葉県／オッペケペ・?歳）

奇跡のお守りで防御力をアップする方法発見

奇跡のお守りというアイテムを発見しました。場所は、3階の水圧調整室のスイッチを押して流されたあとに、もう1度スイッチのところに戻り、左に進んだ、はしごをおりた部屋です。この奇跡のお守りは、5階のにせラトク部屋とガゼルの間の通路で、突然光りだし、防御力が360上がります。この場所をなんども往復すると、防御力は、どんどん上がっていき、最後のボス「ガゼル」と戦っても、ほとんどダメージを受けなくなり、アクションがにがてな人でも、かんたんに倒すことができます。

（兵庫県／倉口晶載・?歳）

☆げ、わたしの努力は……。㊥

ちょっと気づかないところに奇跡のお守りは隠されているのだ

このへんの通路を歩きまわっていると、お守りが光って防御力が上がる

オープニングが2倍の速さで見られちゃう？

オープニングを2倍の速さで見る方法です。やり方はかんたんです。〔SELECT〕を押しながら、ディスク1から起動します。〔SELECT〕を押している間は、表示が速くなります。

（大阪市／中嶋一雄・18歳）

☆エンディングも速くなるぞ。

たしかに速くなるけれど、デモが速くなっても、あんまりうれしくない？

つぎは歴史の散歩道→

新コーナー タイトル未定

オレにも読ませろ！ 今月のおはがき（オレにもいわせろ）で書けなかった読み方を出てきた順に書いていくぞ。呂布奉先（りょふ・ほうせん）、袁術公路（えんじゅつ・こうろ）、淮南（わいなん）、丁原（ていげん）、董卓（とうたく）、陳宮（ちんきゅう）、張遼（ちょうりょう）、闞沢徳潤（かんたく・とくじゅん）、魯粛子敬（ろしゅく・しけい）、赤壁（せきへき）、曹操（そうそう）、蔡仲（さいちゅう）、蔡和（さいか）、周瑜（しゅうゆ）、呉（ご）、孔明（こうめい）、黄蓋（こうがい）、とまあこんなところかな。ついでにほかのところで出てきたものも書いておこう。姜維（きょうい）、李俊（りしゅん）、龐統（ほうとう）、徐庶（じょしょ）、華雄（かゆう）。

歴史の散歩道
歴史SLG

～歴史学者養成講座～
遥かなる歴史の世界へ

なんだかNHKの夜10時の番組みたいなタイトルだけど、それよりもおもしろいから大丈夫。

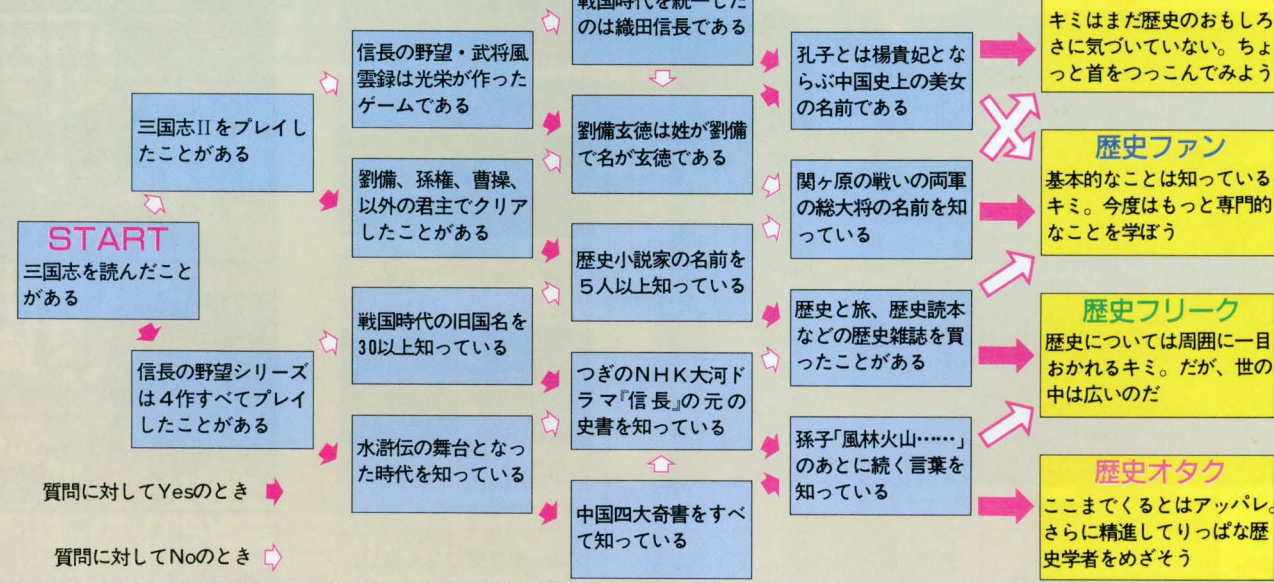
読者のみなさま、あけましておめでとう。今年も歴史の散歩道をよろしく。

さて、みんなはお正月をいかが過ごしているだろうか（発売日は12月だが気にすることはない。なんといっても１月情報号なのだ）。初詣に行ったり、お雑煮やおせち料理を食べたり、年賀状を読んだり（書いたり？）。でも実際のところ、そんな一連の行事が終わると、お正月ってすることがないんだよね。店はどこも休みだし、テレビもワンパターンの新春特番ばっかり。

そこで、一年の計は元旦にありというように、今年はアカデミックに読書をするというのはどうだろうか。それも歴史関係の本なんていいかもしれない。こたつにあたって、みかんを食べ、お茶をすすりながら史書をひもとくというのもなかなか粋なものだぞ。

それに、今年もおそらくいくつかの歴史ＳＬＧが発売されるだろうから、その予備知識を得るのにももってこい。なんたって、歴史ＳＬＧは舞台背景となる歴史物語を知っていると、よりいっそう楽しめるもんね。

しかし、具体的になにを読んだらいいか迷っちゃう人もいるかもしれない。そんな人のために、下に歴史の散歩道特製「歴史オタク度診断チャート」を載せてみた。

やり方はとてもかんたん。質問に順に答えていき、最終的にたどりついたマスがキミの歴史オタク度を示している。次ページのタイプ別おススメ書籍を買いに、お年玉をにぎりしめて書店へむかって走ろう。インテリジェントなお正月を過ごそう／冬休みがあけて学校がはじまったとき、キミはクラスの人気者（になれるかも）。

今月のおはがき ～オレにもいわせろ～

■呂布奉先と袁術公路の魅力値について（三国志II）

袁術（魅力50）は淮南で皇帝を名乗り、自分はぜいたくな生活をし民には重税をかけた。そのため民は苦しみ国中にうらみの声がひびき、家来の兵まで袁術のもとを離れるありさまだった。

それに対し、呂布は確かに丁原や董卓を裏切りはした。しかし、民をいたぶるようなことはしていないし、陳宮や張遼などの名将も最後まで付き従った。

それからすると、袁術の魅力は20程度でいいし、呂布の魅力は55くらいあってもいいのではないか。

（東京都・伊東聖夫クン）

■闞沢徳潤と魯粛子敬の知力について（三国志II）

赤壁の戦いに際して、曹操軍から蔡仲と蔡和が呉に投降した。周瑜（知力97）はこれを敵の策と見破った上で策にはまったふりをした。しかし、魯粛（知力96）は周瑜の考えを見抜けず、当時呉に滞在していた孔明（知力100）に相談したところ、「心配いらない」と説かれてまごついてしまう。

また、蔡仲・蔡和をあざむくために周瑜が黄蓋を百叩きの刑にしたのを、闞沢（知力79）はすぐこの計略を見抜いたが、魯粛は孔明を「なぜ止めなかったか」となじってしまう。さらに、黄蓋の偽りの投降の書状を見て曹操（知力95）はすぐに策を見破るが、使者の闞沢は曹操をののしったあげく、論破して信じこませてしまった。

苦肉の計を見抜き、曹操を論破した闞沢の知力は低すぎる。あと13くらいプラスしてもよい。しかし、周瑜の策を見抜けなかった魯粛の知力はせいぜい90ぐらいでは？

（東京都・伊東聖夫クン）

↑東京都・勘太郎クン。ヴィヴィッドな色使いで迫力がアップ

↑山形県・東洲斎写楽三世クン。温かみのある色使いのなかに存在感があり秀逸

↑東京都・又・又三国志FANクン。常連復活。名勝負シリーズは続くのか？

ちょっと見てみようという歴史ビギナーのキミは

ビギナーのキミにまず読んでほしいのが、吉川三国志こと『三国志』(講談社吉川英治歴史時代文庫・吉川英治訳・全８巻・定価各巻600円・写真)。全世界で不朽の人気を誇る中国古典『三国志演義』。当然訳本も数多くあるが、もっともポピュラーなのが吉川英治本。文章が平易で読みやすく、随所に原作にはない独創的な描写を加え、文学作品としての完成度も高い。担当のファジー鈴木も、これを読んでいたく感動して歴史の道に足を踏みいれたのであった。アニメもはじまったことだし、男に生まれたのなら１度は読むべき本だぞ。

戦国モノとしては、『織田信長』(講談社文庫・山岡荘八作・全５巻・定価各巻540円)あたりから入るといいだろう。

信長のつぎは大河ドラマの原作にもなった『徳川家康』(講談社文庫・山岡荘八作・全26巻・定価各巻520円)がいいかな。これでキミも歴史ファンに昇格だ。

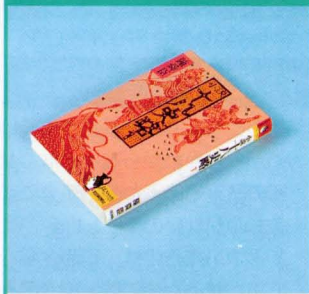
オモシロイから読みたいという歴史ファンのキミは

とりあえず吉川三国志は読んだことあるというファンのキミは、今度は他の訳本三国志も読んでみよう。というのは、三国志を３部に分けるとするなら、第１部は劉備、第２部は孔明、第３部は姜維がおもに活躍する部分になるのだが、吉川本では孔明の死で筆を置いているため、第３部にはまったく触れられていないのだ。

おススメは『完訳三国志』(岩波文庫・小川環樹、金田純一郎訳・全８巻・定価各巻620円・写真)。原書の完訳で講釈調のため、独特のテンポと各回の意趣を凝らしたタイトルは玄人にはウレシイ。

108人の豪傑の縦横無尽の活躍が痛快の、『水滸伝』(講談社文庫・駒田信二訳・全８巻・定価各巻560円)もぜひ読んでおきたい。

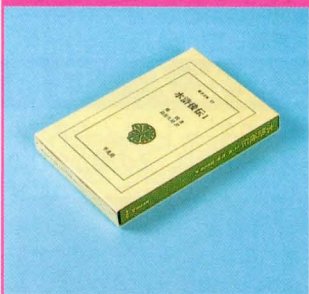
そして、そろそろ歴史雑誌にも親しんでおこう。なかでも、『歴史群像シリーズ①〜㉖』(学研・定価920〜1200円)はビジュアルが豊富で理解しやすく秀逸。

ちょっと他人には負けないよという歴史フリークのキミは

毎月歴史雑誌を買ってしまうフリークのキミは、人があまり関心を持たない、専門的な分野にも目をむけてみよう。

たとえば、まだゲーム化はされていないものの、春秋・戦国、漢楚の戦い、五代十国など、中国にはドラマティックな時代が数多い。そんな中国史の、神話の時代から南宋の滅亡までを描いた史書『十八史略』を小説調にして読みやすくした、『小説十八史略』(毎日新聞社μノベルズ・陳舜臣作・全12巻・定価各巻700円・写真)は上級者をめざすキミにうってつけ。

また、もっともスタンダードな兵法書であるだけでなく、人生の本質をうかがい知ることのできる名著、『孫子』(岩波文庫・金谷治訳・定価310円)は読んでおくと今後の生き方の参考になるぞ。

雑誌では、独特の視点がオモシロイ、『月刊歴史読本ワールド』(新人物往来社・定価990円)は１度のぞいてみるといい。

歴史の道を極めたいという歴史オタクのキミは

オタクともなると、本棚には、平凡社東洋文庫、教育社新書などが並び、一般の人が絶対に知らないようなことまで知っていなければならない。

そんなキミにおススメなのが、『水滸伝』の続編で、李俊を筆頭に梁山泊の生き残りが活躍する、『水滸後伝』(平凡社東洋文庫・陳枕作、鳥居久靖訳・全３巻・定価各巻2060〜2472円・写真)。

また、史実とは裏腹に、孔明・龐統・徐庶の３大軍師の下、劉備率いる蜀軍が大活躍する、『反三国志』(講談社・周大荒作、渡辺精一訳・定価2700円)もポイントが高い。

戦国オタクには、教育社新書原書現代語訳本がマル。『甲陽軍鑑』(腰原哲朗訳・定価1030円)、『信長公記』(榊山潤訳・定価1030円)あたりはおさえておきたい。『戦国人名事典』(新人物往来社・定価3800円)もぜひそろえておきたいアイテムだ。すべて読みおえたらもう、歴史学者になるっきゃない！

↑奈良県・孫武クン。木彫り民芸品みたいなタッチがオモシロイ

↑茨城県・松井賢太クン。MSXの中から出現というアイディアがマル

↑宮城県・武井四郎クン。やられた！ 絵も味があるし、このノリで第２弾を！

☆名前を見ずに採用したら、２枚とも伊東クンのだった。両方とも思わずうならされてしまう内容。う〜む、かなり三国志を研究していると見た。つぎもこの調子で。

イラストは今月も大挙６枚。最近は投稿者もバラエティーに富んできて混戦状態だ。そんななかから、一歩抜き出て常連の称号を手にするのははたして誰か？

まとめ

今回紹介の書籍は歴史学者のタマゴ(？)ファジー鈴木が独断と偏見でセレクトしてみたが、いずれも読んで損のない本ばかりなので、機会をみてぜひ読んでみてほしい。その際、読後の感想などを送ってきてくれるととってもウレシイぞ。

話は変わるが、11月号で「史実で華雄を斬ったのは孫堅」と書いたところ、孫堅ではなく関羽では、という投書が何通かきたが、これは間違いではない。一般にいう『三国志』とは小説『三国志演義』のことであり、歴史書『三国志』とは内容が違うのである。

よし、どうせだから質問コーナーを作っちゃおうか。歴史SLGおよび歴史そのものについての疑問点やもっと詳しく知りたい点などがあったら、質問事項をハガキに書いて、歴史の散歩道「ちょっとおしえて」係まで投書してほしい。答えられる範囲で誌上にて紹介しよう(個人的には返事をだしかねるので、往復ハガキはバツ)。もちろん、イラストおよび「オレにもいわせろ」のほうにも今までどおりどんどん投稿してほしい。

掲載１回につき１ポイント加算され、３ポイントで今回紹介の書籍、５ポイントでゲームをプレゼントしちゃうぞ。

さて、次号から武将トーナメント「決戦！ 関ヶ原」の戦いの火蓋が切っておとされる！

新コーナータイトル未定

オレのポイントを教えろ！ ポイント制を導入して、今月ではやくも3回目。そろそろみんなのポイントを計算しておこう。さすがにまだ、3ポイント到達者はいなくて、東洲斎写楽三世、林童、伊東聖夫の3人が2ポイント。翠河緑扇、江東の虎、焱、ナイススティック太郎、魏王の魂、稲泉知、SHIORI、孫権の兵法書、三好正晃、勘太郎、又・又三国志FAN、孫武、松井賢太、武井四郎が1ポイントで続いている。まだまだポイントレースははじまったばかり。採用1回につき1ポイントで、3ポイントで歴史の散歩道おススメの書籍、5ポイントまで頑張れば、定価1万円以内の希望のゲームをプレゼント。さあ、キミもどんどん投稿しよう！

つぎは新企画！ 読者対抗マルチプレイ→

新コーナータイトル未定

作ってほしいゲーム　ぼくはMSXならびにMファンを買って4年近くになりますが、MSXに関して一つ大きな疑問があります。それは、ゲームセンターで人気があるゲームは移植されることがあるのに同じゲーセンのゲームでも、ぼくの大好きな競馬や玉がルーレットに入るやつ(両方ともコインゲーム)は移植されません。どこのメーカーでもいいから、あの手のゲームを作ってほしいです。1人用と対戦型が選べるほうがいいと思います。(愛知県／アダベドボ32号・?歳)☆編集部にもこの手のゲームが好きなやつがいます。そいつは仕事の合間にハル研のパチプロ伝説をずーっとやったりして、よろこんでます。

読者対抗マルチプレイ 信長の野望・武将風雲録 8時間耐久マルチプレイ大会

ついにベールをぬいだ、通称「8耐マルチ」とはいったいなにもの

こうしてプロジェクトはスタートした

先月号、ストラテジーの最終回で予告した、読者対抗マルチプレイSLGである。今までのマルチプレイ企画といえば、編集部内の人間だけで行うのが常識。それゆえ、単なるうちわウケになりやすく、マルチプレイの本当のおもしろさを伝えるにはいたらなかった(気がする)。

加えて、SLGプレイヤーなら1度は思う、自分の戦略を駆使して、全国の手練(てだ)れと戦って腕を比べてみたいという願いの声も以前からあった。

そこで、こうした時代のニーズに答え、Mファンは立ち上がったのであった！　実をいうと、この企画は91年7月の段階からあり、はじめはごくふつうに編集部の人間でプレイする予定だった。ところが、デスクFの「ありきたりだから、読者参加にしちゃおう」の一言によって、事態は急変した。それからというもの、デスクFと担当ファジー鈴木は、開催方法について大いに悩み、幾度となく打ち合わせを繰り返した。あまりの困難さに、1度は企画そのものがボツになりかけたが、ここにようやく日の目を見ることができたのだ(感動している)。

↑みんなで楽しく(?)マルチプレイの図。対コンピュータとは違ったオモシロさがあるのだ

キミが主役だ！　8時間耐久マルチプレイ大会

前代未聞の読者対抗マルチプレイSLG。いったい、どのような形式でおこなうのか。

もちろん、マルチプレイというからには、マシンおよび各プレイヤー同士の間でなんらかの形でコミュニケーションをもたなければならない。はじめは、その手段として郵便・電話・パソ通などさまざまな方法が検討されたが、最終的に、読者のみんなに大会会場に集まってもらって、直接リアルタイムにプレイすることに決定した。

なんだ、これじゃ、イベントでよくあるゲーム大会とあまり変わらないじゃないかと思うかもしれない。しかし、今までのゲーム大会は、その場かぎりのものにすぎなかった。それに対して、出版社が主催し、その過程および結果を、雑誌の連載記事として克明に紹介するというこの企画は、なんとエポックメイキングなことだろうか(勝手に盛り上がっている)。

さて、注目の大会会場だが、今回はMファン編集部内特設ルーム(というほど大ゲサではないが)で行う。ということは、必然的に参加者はどうしても東京近郊在住の人にかぎられてしまうだろう。他の地域の人には誠に申し訳ないが、この企画がうまくいけば、他地域でも同様に開催したいと思うので、今回はご了承いただきたい。

というわけで、大々的に参加者を募集する。大会開催日時は、92年1月15日・午前8時30分～午後7時。その他詳しくは下の参加条件、次ページの応募要項を読んでふるって応募してほしい。いざ集え、若人たちよ／

……とはいっても、こうして派手にアドバルーンをかかげたあとでも、この企画がうまくいくかどうかわからない。なにせ初の試みであるため、参考にするものがないのだ。しかし、ただ1ついえるのは、この企画を成功させるためには、読者のみんなの協力が必要不可欠であるということ。そのため、参加するみんなには真剣な気持ちで臨んでほしい。ここはみんなで作るページなのだから、ぜひ協力して盛り上げてもらいたい。

参加するための諸条件

・Mファンおよびシミュレーションゲームをこよなく愛する健康な男女。年齢不問。なお、武将風雲録をプレイしたことのない人でも可(その場合は編集部から1週間、ソフトの貸し出しをする)。
・92年1月15日(祝)午前8時30分～午後7時の10時間半の間予定がなく、Mファン編集部(東京都港区新橋4-10-7・JRおよび地下鉄新橋駅下車徒歩5分)に確実に来ることのできる人。往復の交通費については、基本的に自前なので、遠方の人は注意すること。
・周囲に対して親和的な態度で臨める人。
・この企画の成功に協力をしてくれる人。
これらの条件を満たす人なら、誰でも参加OK。積極的に応募してほしい。応募先など詳しいことは応募要項を見るように。

会場はここだ！

↑これがウワサのMファン編集部のある建物。プレハブ建てとか、違法建築とかウワサはつきないが、生命の安全は編集部で保証する(たぶん……)

それでは競技ルールの説明に入ろう

まずは、大会使用ゲームだが、迷ったあげく、光栄『信長の野望・武将風雲録』にすることにした。設定はシナリオ1・入門モード上級・8人プレイで行う。

なんだ、大会に参加できるのは8人だけじゃないかと思うかもしれない。ところがどっこい、1人の大名を読者2人がタッグを組んで担当してもらう。というのは、なるべく多くの読者にプレイしてほしいというのと、1人で考えるよりも作戦が立てやすいからだ。ちなみに参加者は武将風雲録をやったことのない人でもかまわない。持ってない人は選ばれた時点でMファンから武将風雲録を貸し出すので大会までに練習すればいいのだ。

そしてもっとも問題なのが各プレイヤーの担当大名。時間が限られているため、あまりバラバラに配置するとお互いの干渉がなくなって、マルチプレイのオモシロさが半減してしまうので、地域を関東・中部・近畿あたりに限定してセレクトしてもらおうかと考えている。

また、大名によって、初期状態にかなりの差があるので、なるべく、各プレイヤーがあまり差のない状態でスタートするようにしたい。この点については現在検討中だ。

それでは、プレイ方法の説明に移ろう。

まず、時間についてだが、午前9時より1時間の昼食兼休憩をはさんで、午後6時までの合計8時間ぶっ続けでプレイしてもらう(これが、8時間耐久の由来)。けっこう長丁場なので、体力および精神力もポイントとなってくる。

そして特殊なルールとして、コマンドブラインド(あるプレイヤーがコマンド入力している間は、他プレイヤーは画面を見ることができない)を行う。これは、マルチプレイSLGをするときの常識。ほかがなにをやっているかわからないため、予想外の事態がおこりやすく、展開がエキサイティングになる。

そして、スピーディーにプレイを進行させるため、コマンド入力時に制限時間をもうける。各プレイヤーの持ち時間は、1国につき1分間。オーバーしたら、その時点で強制的にコマンド終了とする(予定)。

その他の通常のプレイにおいては、とくに変わるところはない。しかし、今回はマルチプレイであるので、コンピュータ相手のときのように自分の思惑どおりにことは運ばない。加えて、他プレイヤーとの外交交渉が重要になってくるだろう。同盟して共同戦線を張るとか、突然の裏切りで相手を混乱におとしいれるとか、権謀術数(けんぼうじゅつすう)うずまくマルチプレイならではの作戦をじょうずに利用したい。

そうして、8時間経過した時点でもっとも国数が多いチームが勝利チームとなる。

めでたく勝利チームに輝いた2人には、全国にその栄誉をたたえるとともに、ゲームを2本ずつプレゼント。その他、参加してくれた人全員に素敵なおみやげを用意しているぞ。

⬆戦いの舞台となる、シナリオ1の戦国絵図。今回はある程度地域を限定するつもり

というわけで、正直いってどういう展開になるかふたを開けてみないとわからないが、『8耐マルチ』大会の模様は4月情報号からお伝えしよう。

最後につけ加えると、何度もいうが、この読者対抗マルチプレイは前例のない企画である。そのため、今回とったシステムが最良なものとはかぎらない。実際、参加者が事実上限定されてしまうという問題点もある。そこで、こういった点も考え合わせて、システムについてのアイディアを広くみんなから募集しようと思う。こうしたほうがいいのではないかという意見を、読者対抗マルチプレイ「システムご意見番」係まで送ってほしい(1月7日必着)。なお、この企画そのものについての意見・感想も待っている。みんなの協力を求む!

⬆マルチプレイ開始の図。当然のことながら、担当する大名によって戦略も変わってくる

競技ルール

一、1大名につき、2人がタッグを組んで仲良く担当する。
二、あらかじめ、マップ上にプレイヤー大名の行動可能エリアを定める(地域を限定する)。プレイはすべてそのエリア内でおこなうものとし、エリア外への侵攻は認めない。
三、コマンド入力の制限時間は、1国につき1分間とする。
四、他チームのコマンド入力をのぞいてはならない。
五、各チーム同士の口頭における交渉は自由とする。その際、なるべく紳士的にふるまうこととし、非常手段(刃物をちらつかせて威すなど)に訴えてはならない。
六、8時間経過時にもっとも国数の多いチームを勝利とする。同数の場合は、総兵力の多いほうとする。
七、いちじるしく非常識な行いをした場合、その場で失格とする。

募集要項

・以下の必要事項を記入した応募用紙を創意工夫してB5判の紙1枚に自作する。①3か月以内近影の3×4cm四方の自分の顔写真(またはイラスト)②氏名③住所④電話番号⑤職業⑥年令⑦性別⑧武将風雲録の有無(ない場合は貸し出しメディア、ROMおよびディスクを記入すること)⑨武将風雲録プレイ歴
・自分のプロフィールについてのなるべく詳しいレポート
・大会参加に対する、親の同意書と許可印(20歳未満のみ)
・実力を存分に見せつけたデータディスク(希望者のみ)
これらすべてを入れて、封書で応募すること。あて先は、ゲーム十字軍「8時間耐久マルチプレイ大会参加希望」係まで。しめ切りは1月5日必着。選考のすえ、16名の大会参加者を決定する。当選者には電話および封書で通知するのでドキドキして待つように。

新コーナータイトル未定

自分の作品が載れば2冊買う　わたしはMファンもMマガも毎月買っています。自分の作品が載ればその月の本を2冊買うことにしています。だから、11月号はヒモを開けていない状態のMファンを本屋の袋に入れたまま大事に保管しています。なん回か金がなくて1冊だけ……という月もありましたが、感動してください。ということで11月号にわたしの作品が載りました、歌を詠む会のイラストです。それにしてもあの「ティレルフォードの中嶋悟」は90年の……いつごろだったっけ？　とにかく1年以上まえに描いたはずだ。いやーホントに大事にとっておいてくださり、載っけていただくなんて光栄です。(奈良県/奈良の三冠王・18歳)

つぎはトビラCG特集!→

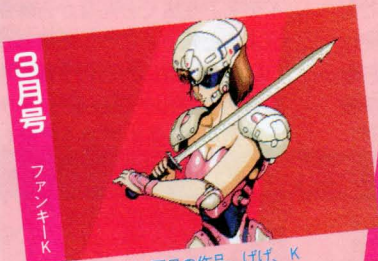
今月のお題はまえのページの奈良の三冠王が描いた中嶋悟の「さ」でした。●さあ行くぞ　意気ごんだのは　いいけれど　本屋はうちから　5キロ先なんだ／さて買うぞ　しかしMファン　値上がりで　往復10キロ　ひたすら走る／さっそくと　発売日に行く　わたしだが　まだないMファン　ここはいなか町（島根県／SAMI・14歳）☆う〜ん3部作で攻めてきたか！●三国志　IIIが出ても　買わないぜ　歌を詠む会で　獲得するぜ（愛知県／加藤昌也・14歳）●さあ大変　ターボRの新製品　せっかくST　買ったってのに　トホホホホ……（茨城県／酒出智之・15歳）☆3月号のお題は「と」です。イラスト・服部護

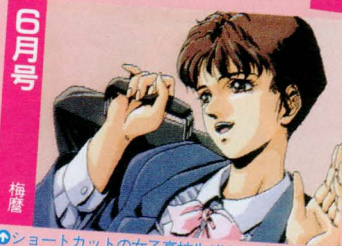
桃色図鑑(?) 十字軍トビラCG トビラを飾った22枚

トビラがビッツー制作のCGになってどのくらいになるだろうと思ってたとこだったんよ。

梅麿　トビラCGということで、このページはマロたちビッツーCGチームが奪い取ったぞよ。
こんどる　それにしても22枚かぁ。塵も積もれば山となるもんだなー。
ファンキーK　これがオレたちの青春だぜ！　ファイヤー！！
アニイ！　どれもこれも思い出があるよねー。
のぐりろ　時間がなかったのもあったも〜ん。
梅麿　そうでおじゃる。もっと描きたかったけど、編集部の人が「しめきりですから」といって持っていってしまったのもあったでおじゃる。
ファンキーK　オレは毎回描くたびに全力投球だったぜ！
全員　これからもがんばって描くからよろしくぞよ。

90年

この年からCGの制作がスタートしたんだマロ。年末か正月かのなんだか慌ただしい時期に依頼されたような気がするでおじゃる。なにしろはじめてのことだったでおじゃるから、描くのにけっこう苦労したのを覚えているマロ。今から見るとけっこうはずかしいものもあるぞよ。最初の数か月はかなりいいペースで進んだでおじゃるが、後半はぎりぎりだったこともあったぞよ。よくおぼえていないでおじゃるが、たしか編集部の人が頼むのを忘れたんじゃなかったと思うマロ。マロはもちろん、納期を守る仕事しかしたことはないぞよ。ホントでおじゃる。そういえば、今のCG講座みたいなのもやったでおじゃるなー。う〜んなつかしいぞよ。マロも若かったでおじゃるな。㊕

3月号　ファンキーK
↑記念すべき第1回目の作品。げげ、Kが女の子を描いているでおじゃる。㊕

5月号　ファンキーK
↑このころからすでに、メカものならKにおまかせ♡　になってたぞよ。㊕

10月号　梅麿
↑ピンチヒッターで急きょ描いたでおじゃるが、なかなか。㊕

6月号　梅麿
↑ショートカットの女子高校生ぞよ。㊕

7月号　梅麿
↑これは男を描けといわれてむりやり描いたような記憶があるぞよ。㊕

4月号　W
↓たしかこれは2度ほど描き直していたと思ったぞよ。㊕

8月号　梅麿
↑マロの描いたサイバーなおっちゃんでおじゃる。㊕

9月号　梅麿
↑元のイラストがなかなかかわいく描けていたでおじゃる。㊕

11月号　アニイ！
↑アニイ！　初登場で緊張していたでおじゃる。㊕

12月号　アニイ！
↑2か月連続でアニイ！　の登場でおじゃる。このころマロは忙しかったぞよ。㊕

91年

あ、新年のあいさつをするのを忘れたぞよ。昨年はお世話になったでおじゃる。今年もよろしくたのむぞよ。というわけで年頭からいきなり昨年を振り返るぞよ。こうして見ると、女の子を描いたものは多いでおじゃるがそのほかのものもたくさん描いているでおじゃるなー。馬に恐竜にゴブリンに……とさまざまでおじゃる。その月の元イラストの内容によって誰が描くか決めるぞよ。ちなみに女の子の描かれているCGのほとんどはマロが描いているぞよ。恐竜とか馬とかの人物以外のCGはファンキーKが担当することが多いでおじゃる。みんなそれぞれ、得意な分野があるというわけでおじゃる。他人のテリトリーは侵さないということでおじゃる。でも、ホホホ……ぞよ。㊕

1月号 ファンキーK
↑Kがかわいいキャラに挑戦して描いていたでおじゃる。㊕

9月号 梅麿
↑人魚のおねーさんでおじゃる。㊕

10月号 K&O
↑季節はずれのてるてるボーズを描いたぞよ。㊕

7月号 梅麿
↑掲載時はロゴの関係で左右逆になったでおじゃる。㊕

8月号 ファンキーK
↑恐竜の上に乗っているのはカエルだそうぞよ。う〜む。㊕

6月号 ファンキーK
↑Kの代表作といえるファイヤーホースでおじゃる。美しい！㊕

2月号 ファンキーK
↑このドラゴン対ねこは編集長のお気に入りだそうでおじゃる。㊕

4月号 ファンキーK
←ゴブリンなんかマロには描けないぞよ。㊕

3月号 梅麿
↑2人の顔が似ているのは……兄弟だからぞよ。㊕

5月号 梅麿
←首斬り館IIをイメージして描いたでおじゃる。㊕

11月号 梅磨
←かわいくできたとマロも気に入っているぞよ。㊕

12月号 梅麿
↑中国娘を描いた傑作でおじゃる。㊕

今度のサウルスランチ(5)は十字軍トビラCG特集だ！

じつにタイミングよく今発売されているサウルスランチ５には今紹介した十字軍のトビラCGが全部入っているぞよ。自分のモニターに22枚のCGが、ばんばん表示されちゃうっていう寸法でおじゃる。グラフサウルスがなくても大丈夫だから心配しないで買ってたもれ。ただ、今回はCGがごちゃまんと入っているおかげで、いつもの音楽データが入らなくなってしまったぞよ。とはいってもCG好きなら絶対買って損はないでおじゃる。というわけで、今回の桃色図鑑はこのサウルスランチ５を３人にプレゼントするでおじゃる。ハガキにどのCGがいちばんよかったか(90年の○月号など)、さらにその理由とマロたちビッツーへのメッセージなどを書いて、ゲーム十字軍「トビラCGファンレター」係まで送ってたもれ。当選者は発送をもってかえさせていただくでおじゃる。待っているでおじゃるぞ〜。

←これがサウルスランチ５のパッケージでおじゃる

大募集投稿

①トビラアイデア→トビラCGの元ネタはイラストで送ってね。②ゲームのぞき穴→ウル技情報大募集。③通り抜けできます→解けなくなったゲームのお問い合わせはこちらまで。④マップコレクション→自分が解くのに使ったゲームのマップがあったらお願いします。⑤オレにもいわせろ！→歴史SLGの武将への不満があったらぶつけてください。⑥歌を詠む会→5・7・5・7・7の和歌を詠んできて。⑦イラスト→最近は武将のイラストで盛り上がってます。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント。

あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

記子ちゃんの ラクラク記憶術

作：かしわひろし
画：あずまひろみ

受験の不安が消えた！

沖縄県　宮城リナさん
（真和志高校合格）

私は今まで本当にいろんな勉強法や塾など頑張っていましたが、成績は伸びず「もうダメだ」という気持ちになっていました。そんな時、雑誌広告で記憶術の存在を知り、最後のカケのつもりで真剣にやり始めました。すると、下の方だった成績が真ん中くらいになったのです。その後もテストのたび上昇し、受験では不安を感じることなく志望校に合格できました。

こ、こんにちわ ボク ワタル君の友人で、雨森といいます！
くるっ
ピコピコ
カチャ
そう、ゆっくりしてってね！
お姉ちゃん 相談があるんだけど…
雨森君がね… ゲームのやりすぎで
勉強に身がはいらなくて、成績も下がってるんです どうしたら？

大丈夫！私が記憶術をさずけましょう！
記憶術!!
記憶術
パタパタ
出た!!
天使さま〜!!

数ヵ月後、
ありがとうございました コレ、お礼の気持ちです
あら、ステキ！
テスト頑張ったみたいね？
はい！
おかげで良い点がとれました!!
これでずっとガマンしていたゲームが心おきなくやれます！
ねっ ワタルくん！
うん！
ええ!?
ゲームもほどほどにね！

大学受験コース・高校受験コース・もちろん中間・期末もラクラクOK、一学期程度の遅れは一週間で追いつける。

超スピードでラクラク暗記できる！
記憶術
自宅レッスン・カリキュラム

案内書無料プレゼント

今なら記憶術の内容が詳しくわかる案内書を無料プレゼント。ハガキに必要事項を書いて今すぐポストへ!!
●ハガキに希望のコースをお書きください。

▶講座内容は全部で3コース
●大学受験コース　●一般コース（資格取得向）
●高校受験コース

これがワタシの秘密で〜す！

■お急ぎの場合はお電話でどうぞ
☎東京(03)3317-2811
〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休

東京カルチャーセンター
東京都杉並区高円寺南1-33-3
☎03-3317-2811

情報おもちゃ箱

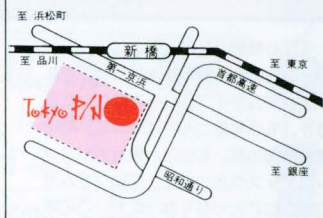
F ファン F ファン B ボックス

あけましておめでとうございます。昨年もいろいろあったけど、今年もおもしろそうなことがいっぱいありそう。そこで、というわけじゃないけど今年もお年玉プレゼントがたくさん。応募待ってるよ。

EVENT

AIGT電遊フェスティバル

各地で行われているイベントも、あと4か所を残すのみ。すでにA1GTの魅力をたっぷり味わった人も多いと思う。MIDIの音はきっとすばらしかっただろうし、『MSXView』の自由な環境に感嘆したに違いない。もちろん新作ソフトの体験もね。

今回は特別に大阪と東京会場でのみ講習会を開催。A1GTの魅力を口で説明するより、実際にじっくり触ってほしいという配慮からだ。さらに、マニュアルなんかでは理解しにくい流れを体で知ってもらうためなのだ。MIDIといっただけで、どれくらいの人が、あっなるほど、とわかってもらえるだろう。聞けばびっくりするんだろうけどね。そういう試みなのである。

そうそう各会場では恒例のディスクパンフレットの配付(先着200名)があるのでお楽しみに。

いちばん最初は札幌。外は寒くてもなかは熱気!

東京会場地図(東京パーン)

至 浜松町 / 新橋 / 至 品川 / 第一京浜 / 首都高速 / 至 東京 / Tokyo パーン / 昭和通り / 至 銀座

イベント日程表

地域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
仙台	デンコードー Dac仙台東口店(3F)	12月8日(日)	10:00～17:00	022-291-4744
東京	東京パーン(イベントホール)	12月14-15日(土ー日)	11:00～18:00	03-3374-4636※
名古屋	栄電社 テクノ名古屋(大同生命ビル6F特設会場)	12月22日(日)	10:10～17:00	052-581-1241
福岡	ベスト電器 福岡本店(5Fマルコポーロ)	12月26日(木)	10:00～17:00	092-781-7131

●開催時間はすべて予定のものです。なお、会場の場所は各会場へ直接、内容についてはイベントスタッフ事務局(☎03-3374-4636)へ問い合わせを。※印はイベントスタッフ事務局の電話番号です。また、東京の第1日目は講習会がメインの内容となります。協賛/花王

GAME CD

オリジナルストーリーゲームCD WILL(ウィル)

すこしまえにも紹介したことがあるのだけど、CDの特性を使ったゲームがまたまた発売になった。これは、選択式のゲームで、ナレーターの指示にしたがって自分の考えるほうのトラックを選んで、ドラマを体験しようというものなのだ。

今回は良家のお嬢様で秀才委員長の栗林恵子と幼なじみの大介、正夫の3人が戦国時代にワープしちゃうというお話。途中でタイムマシン(なんとノートタイプのパソコン)のディスクが壊れてしまい途方にくれるのだが、じつは信長が同じものを持っていたというのだ。登場人物は信長や明智のほか、信長を慕うキャラありと、少女マンガの世界そのもの。けっこうドラマチックな内容で、最後が泣かせる。

発売はポニーキャニオン(プラメージュレーベル)・2800円・発売中。

幼なじみの大介と正夫と恵子の3人は突然戦国時代にタイム・スリップするが……

BOOK

光栄の本4冊

①信長の野望・武将風雲録・武将ファイル/シブサワ・コウ編/1860円

登場人物である武将457人と千利休(せんのりきゅう)などの文化人が収録されている。それぞれについてのおいたちや、教養・戦闘・魅力・政治・野望の数値データも紹介されている。

②ロイヤルブラッドハンドブック/シブサワ・コウ編/1600円

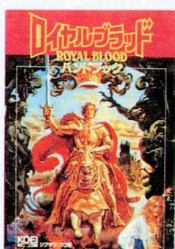
架空の島国イシュメリアを舞台にしたファンタジー・シミュレーションの『ロイヤルブラッド』。それに登場する人物の人物像、攻撃方法などの記事が満載。MSX版はもうすぐ発売。

③楠木正成異形(いぎょう)の逆襲/火坂雅志著/1500円

もしも神風が吹かず、モンゴルの騎馬軍団が日本に上陸していたら……を小説にした本。日本を舞台にした楠木軍団との闘いが見物。

④聖徳太子の叛乱(はんらん)/豊田有恒著/1500円

仏教の導入が阻止され、聖徳太子が仏教徒を率いてレジスタンスを起こしたら……を小説にした本。

武将風雲録に登場する武将の全データがわかる虎の巻!

MSX版では近日発売予定の『ロイヤルブラッド』。その攻略本

火坂雅志 楠木正成 異形の逆襲

もしも神風があのとき吹かず騎馬軍団が日本に上陸したら、を小説化

もしも聖徳太子が仏教導入のため反乱を起こしたら、を小説化

こどもハガキ相談室

山梨県甲府市の篠崎洋くん・14歳からのご相談です。●FMパックの買い方をもう1度教えてください。⇩10月情報号の通信販売の話から必要な点だけを紹介しましょう。①ほしい本数②住所③氏名④電話番号を明記して、現金書留か郵便小為替で〈〒160東京都新宿区西新宿1-16-4 フジビル2・6F株式会社エニー企画内・FMパック係〉へ送ります。その際の料金は1本8034円(税込)+配送料金(1本あたり)となります。配送料金は①北海道・九州・沖縄/820円②四国・中国・三重と滋賀をのぞく近畿・青森・秋田・岩手/670円③東京/410円④それ以外510円です。問い合わせは☎03-3343-4794まで。

アンケートハガキより

●お母さん/Mファンとの出会いは4年まえ。お母さんが買ってきて、なんだこんな本と思ったけど読んでるとおもしろくてはじめて打ったゲームは『ピーヨン』。何週間もかけて完成したときは感動しました。その次はお母さんに『フィーメールワールド』(1988年12月号)を打ってもらいました。テープはロードに、2、3分かかるけどディスクは長くても2、3秒なので便利になったね。(東京・松尾充洋)⇒プログラムも打てるお母さんとは立派。(バ)

こども ハガキ 相談室

大阪府門真市の河村光徳くん・15歳からのご相談です。●近所の本屋にも日本橋にも『スーパープロコレ』が売ってなかった。通信販売でもいいからほしい！⇒どうもご迷惑をおかけしています。あんまりたくさん作ってないので全部のお店にいかなかったり、すぐ売れてなくなってしまっているのです。それと、ディスクがついているのでショップで売ってるような感じがしますが、あくまで本ですので本屋さんで。さて、通信販売の件ですが、徳間書店では行っていませんので、本屋さんで注文してください。Mファンも注文できます。ただし、注意してほしいのですがMファンの1991年9月号以前はもう1冊もありません。

PRESENT さあ応募しなさい〜お年玉編〜

今年も恒例のお年玉プレゼントを行いたいと思う。目玉はなんといってもファンダムライブラリーではないだろうか。もう本屋さんでは売っていない稀少価値の高いものだ。最近のMファンはディスクがついて、プログラムを打ちこむことがなくなったが、この本には打ちこむネタがぎっしりだ。いずれも50本のゲームのリストが収録されている。まずは応募方法をよく読んでね。そうそう応募券は2枚つけておいたので、これは、と思うもの2つに応募してほしい。さしあたって①〜⑫から1つと、S(スペシャルという意味ね)の1〜8から1つかな。ジャンジャン応募待ってるよ！

応　募　方　法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月号のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、〒105東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FANのFFBさあ応募しなさい」係まで。しめ切りは12月21日必着。発表は2月8日発売予定の本誌で。

① サークII
2名

ラトクが活躍する人気シリーズ2作目。RPG・MSX2・ディスク版

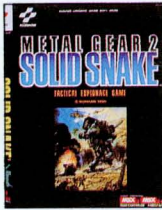
提供/マイクロキャビン

② 銀河英雄伝説II
4名

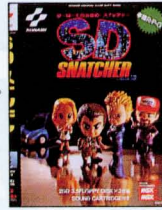
アニメが原作。宇宙が舞台で登場人物が美形。SLG・MSX2・ディスク版

提供/ボーステック

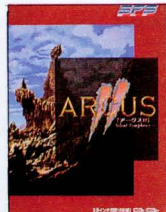
③ ソリッドスネーク
4名

コナミの秀作。はまらない人はいない。アクション・MSX2・ROM版

提供/コナミ

④ SDスナッチャー
4名

前作のSD版。サウンドカートリッジつき。RPG・MSX2・ディスク版

提供/コナミ

⑤ アークスII
2名

ビジュアル挿入シーンが名物。じっくり派向き。RPG・MSX2・ディスク版

提供/ウルフチーム

⑥ ディスクステーション26号
2名

ブラスターバーンほか遊べるゲームも豊富。バラエティ・MSX2・ディスク版

提供/コンパイル

⑦ フォクシー
2名

美少女登場についついはまりこむソフト。ウォーSLG・MSX2・ディスク版

提供/エルフ

⑧ プロビンシャリズム Ysの限定レコード版
3名

販促のために作られた非売品。たまにはアナログの世界もいいもんです。

提供/キングレコード

⑨ A[S.S.T.] B[ZUNTATA]のサイン色紙
各5名

AとBのどっちがほしいか必ず明記してね。ヨロシク。

提供/ポニーキャニオン

⑩ カップラーメン・カツ火山10個セット A(しょうゆ味)B(カレー味)
各5名

お湯を注ぐと泡とカツが出る！ ABのどっちの味がほしいか明記。

提供/はくばく

⑪ コブラ 1992年カレンダー
5名

かっこいいコブラのカレンダー。2か月ごとで、絵は表紙とも7枚。

提供／ヒーロー・コミュニケーションズ

⑫ ドラゴンスレイヤー特製ペナント
2名

これはちょっと値段のはるものなのだ。刺繍が美しいアイテムといえる。

提供/日本ファルコム

Ⓢ ファンダム・ライブラリー ❶〜❽ 各40冊
提供/徳間書店

最近倉庫の奥深くに眠っていた「ファンダム・ライブラリー」が発見されたのである。せっかくだからそれを全部おわけしようと思う。ほしいものの番号を指定してくれればOK。この本に限っては数が多いので発表は発送にかえさせていただきます。

番号	内容
S-1	記念すべき第1号。キャラメルを敷き詰めた表紙がなつかしい。収録は「P-YON氏の冒険」「すわいん」「PSY.S」「THE LONG LINE」。
S-2	パナソニックのMSXのCMに登場したアシュギーネを主人公にした「HOP STEP SHIPPO!」「mini戦略」「GATTYAUV」「BOSIP」。
S-3	ファミコンのゲームにもなった「香港」「LASER PUZZLE」、驚きのシューティング「PURE STAR」や「おとしっこ」「竜の塔」など名作ぞろい。
S-4	たこシリーズのPART2、3の2本やコミカルRPG「まものクエスト」が収録された充実本。ほかに「さらなんだ」「CHOPs」「GALLEON」など。
S-5	耳に新しい激走シリーズの第1弾「激走レーシング」、美しすぎる「BALLS」。ほかに「TOKIO」「GOLDIA」「LAST受験生」「桂馬跳び」。
S-6	そうそうこんなゲームもなつかしい。「LAST WAR」「ぶれすた」「まものクストII」「TESRIT」「YOPPAL」「わっかまにあ」「LEGACY」。
S-7	コンパイルから市販ソフトとして発売された「ゴルビーのパイプライン大作戦」の原作を始め、「GR2」「8192階建ての塔」「MARS」「E-AREA」ほか。
S-8	MSX大賞をとった「かに道楽」、おしくも次点の「WHIZだもんね♥」ほか、「Fighting Soccer」「LAST WARII」と秀作ぞろい。

プレゼント係より

11月情報号当選者発表ぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち『エアホッケー』『シューティングコレクション』をのぞいて発送を終了しました。なお追田秀和さん、村岡昇治さんは転居先不明でプレゼントが戻っています。ご連絡を。また採用されたのにテレカが届かないなどご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何のページ発表の何の件かを書きそえてハガキでプレゼント係までご連絡ください。

応募券 FFB①　応募券 FFB①

おはなしこんにちわっ

ア・ハッピーバースデーニューイヤーバレンタインあけましてお正月だぞおめでとうメリークリスマス。

4年もこんなことをやっているぞ。菅原からのハガキは来なくなったが奈良の三冠王からは相変わらず300通くらい来ている。このままではMファンが廃刊になるまで来そうな勢いではないか。しかし廃刊の日がそんなに遠くないかもしれないとするとキミとのつきあいもそれまでだ。あ、こんなことを書くから編集長に冷たくされる私だ。

●編集部でいらないものをゆずってください。ゴミ、バボ、引田くん以外ならなんでもいいです。(福岡・山内美和)

では編集長はいかがだ。そしてまた嫌われる私だ。

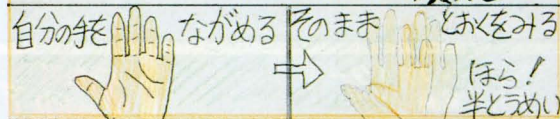
●ジャンケンの掛け声も地方によって違う。東京では"グーパージャス"、大阪では"グッパでホイ"か"グーパージッサンホイ"、名古屋では"グンとーパ"、千葉では"グーパッ"、沖縄では"グーとパーで分かれましょ"というらしい。奥深い。(福岡・李香蘭)

そんな話は聞いたことがないが、北海道ではむかし"ジャンケンジャジャポッポうまのクソ"というのがあった。※突然出てきて恐縮だが、北九州では、"ジャンケンアメリカヨーロッパ"というのと"ジャンケンドッコイショ"という2派があった。(山)

●隣の家の庭の柿の木に、ムクドリやヒヨドリが集まってくる。台風でじつは全滅から思いましたが、そのときはまだうれてなかったので助かりました。毎日木をながめるのが楽しいです。(青森・大崎めぐみ)

きれいなお手紙です。柿といえば、この季節のサザエでは、かならず、かつおが柿を盗んでじいさんにどなられるが、あのじいさんと中島くんのじいさんと野球のボールでガラスを割ってどなってくるじいさんと近所のじいさんの区別がつかないぞ。ところで大崎は弘前の高校生だな。先日、中三デパートでカレーを食べたらまずかったぞ。

●「御かどテレビ」が終わった後、どこへ姿をくらましたか心配だった大木凡人だが、「アジア台風ショー」でシンガポールから生中継ということで安心しました。(千葉・おれは青学だ)

わざとらしい衛星っぽい画像で、観客も現地の人々の顔はしているが、私が思うにあれはフジテレビのスタジオに違いない。あのくらいの数の外人は、都内ですぐ集められるハズだ。毎回、客が同一じゃないかチェックしているのだがみな同じ顔で違いがわからない。

●台風19号で停電になった。電気のありがたさをあらためて知った。(広島・大羽孝典)

台風とは関係なく、うちも電気はよくとまる(とめられる)。東京電力の情のなさを知ることができるぞ。

●おはこんに何回も載ったので弟に尊敬の目で見られてます。バボさんに感謝! どこでもドアがほしいと思っている私です。(埼玉・野辺友子)

野辺はなんと宮沢りえポーズの自筆のはだか(どーもヌードということばの響きにおとなのイヤらしさを感じるので)をかいてきたがアンケートハガキを2枚使っている。弟から取り上げたな。今年も弟を泣かせている野辺だ。

●僕のおじいちゃんの頭にミステリーサークルができたとスヌーピー電報が送られてきた。(宮城・三上琢也)

「私は宇宙人にあたまを手術された」とほざいていたミッキー・カーチスはその後元気だろうか。思うに、眠っているあいだにひっかいたのだろう。私もよく目覚めると血を流していることがある。

●会社の男子用トイレの窓から下水坑を見ると「もくずガニ」という沢ガニを見ることができる。(神奈川・長谷部栄一)

がんばれ沢ガニ。そんなものを発見したあなたにテレカをさしあげよう。(バ)

イラスト講座

⬅三重・FRIEVE⇩改めて新発見! といわれるとみょーに納得する部分もあるが、こやついったい常日頃何を考えて生きているのか。おまえのほうが少しこわい。でもフェードインではなく、ワイプインだと思うぞ(ノ)

⬅岐阜・田中まさしと加納高校新聞部⇩出たな加納高校新聞部。新聞部だけあって科学文明批判の精神と教養がある。蚊の顔がなにげにピカソっぽくて芸術度も高い。でも「蓄生」ではなくて「畜生」だと思うぞ(ノ)

⬅福岡・マイケル富川⇩勢いに押されて採用。有無をいわせぬラジカルな蛭子能収的(すごいほめ言葉だ!)タッチにはおもしろさへの予感だけはある。でも今回は「つづき」を思わずボツにしたほどつまらなかったぞ(ノ)

おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。❶街で、学校で、会社で、自宅で、テレビの中で……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「バボ」係まで(住所は前ページの「応募方法」参照)。❷美しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。❸新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座。⇩「イラスト講座」係まで。❹ふつうの人には相談できない特殊な悩みごと。⇩「わたしにきくか!?」係まで。【特典】❶、❹はとくに功績のあったハガキに、❷、❸は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。

アンケートハガキより

●おとなの相談/付録ディスクは十分楽しめて良いが、オープニングCGとBGMは時間とメモリのムダだ。こどもハガキ相談室は、タイトルを変えて2ページくらいでまじめな回答をつけてほしい(おとなが相談しにくいので)。ゲーム特集ばかりせず、ビジネス、実用ソフトの特集をたっぷりやってほしい。増設RAMカートリッジMEM-768の実質的使用法等を。(大阪・梁本英明)⇨何を相談したいのでしょう。興味あります。(バ)

GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

いつの間にか新年が明けてしまったらしい。今月も、2ページに押しくらまんじゅう状態でお送りするGM&V。今年1年を占うに十分なタイトルがそろった。今年もよろしく！　評：高田陽

12/15 ストリートファイターII・場外乱闘編

このゲームのビデオは91年の7月にも発売されたので、どうしてまたと不思議に思うかもしれない。しかし、両者は似て非なる存在。前作が、ゲームのクリアに重点をおいていたのに対し、今回はキャラクタの繰り出す華麗な技を見せるということに重点がおかれているのだ。マニアにはうれしい1本！

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	ビデオ
品番	PCVP-10718
価格	6800円(税込)
備考	60分カラーHi-Fiステレオ

12/21 アリス・ベストキャラクターズ

アリスソフトの美少女キャラを集めたビデオがリリースされる。収録は、MSX版の発売が目前に迫る「闘神都市」を始め、「ランス2&3&外伝」「SDらんす」「D．P．S．」「D．P．S．SG」「D．P．S．SG Set2」「あぶないてんぐ伝説」と全部で9作品。

メーカー	NECアベニュー	
媒体	ビデオ	LD
品番	NAVL-10005	NALL-10007
価格	3000円(税込)	3000円(税込)
備考	コマ送りで見る過激グラフィックや原画収録	

12/21 美少女ソフト・オリジナルカタログVol.3

このシリーズも本数を重ねて3作目。今回は、最新美少女ソフトを一挙37タイトルも収録した。アリスソフトの「闘神都市」や、ウェンディマガジンの「ピンクソックス1〜5」、エルフの「フォクシー2」などがおなじみかな。声優さん3人が演じる美少女たちが進行役を務める。

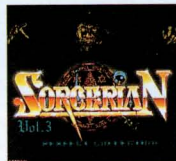
メーカー	ポリスター	
媒体	ビデオ	LD
品番	PSVX-1018	PSLX-1018
価格	各3800円(税込)	
備考	30分カラーHi-Fiステレオ	

12/21 麻雀バトルスクランブル／はじめまして

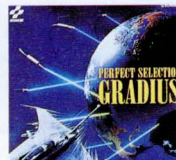
90年に発売された「スーパーリアル麻雀」のオリジナル・アニメ2作品をLDに一挙収録。タイトルの前者は、麻雀好きの独裁者が支配する異世界でミキ、カスミ、ショーコが活躍するSFアニメ。後者は3人のプライベート・タイムを紹介するイメージ・アニメ。

メーカー	ポリスター
媒体	LD
品番	PSLX-1010
価格	4800円(税込)
備考	書き下ろしSD4コマまんが

11/21 パーフェクト・コレクション・ソーサリアンVOL.3

ついに話題のパーフェクト・コレクション「ソーサリアン」の完結編VOL.3がリリースされた。今回も2枚組で、ディスク1が「スペシャル・アレンジ」、ディスク2が「ボーカル」「ニューエイジ」「スーパーアレンジ」「スーパーメガミックス」という内容になっている。この作品できわだっているのは「メデューサの首〜森〜」という曲。明らかにほかとは異質なメロディが作り出す、美しくも妖しげな音の空間……。ニューエイジへのアレンジが見事に成功している。厚見玲衣氏によるスーパーアレンジもGood。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1039〜40
価格	3800円(税込)
備考	2枚組／初回のみピクチャー・ディスク

11/21 パーフェクト・セレクション・グラディウス

横スクロール・シューティングのビッグ・ネーム、「グラディウス」の新譜が発売された。パーフェクトセレクションなので、今回もNAZO²プロジェクトによる演奏。NAZO²プロジェクトは、矩形波倶楽部のギタリスト、なぞなぞ鈴木氏を中心に結成されたレコーディング・ユニットだ。やはり、コナミお得意のフュージョンをベースにしたサウンドを展開。バイオリンの音色をメロディにすえた曲で強く感じたが、主旋律と副旋律のバランスが非常によいのに驚かされた。このアルバムは文句のつけようがない。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1048
価格	3000円(税込)
備考	

12/1 桃太郎電蕃II・古典的名盤（ベストクラシックス）

ハドソンの超人気ソフト「桃太郎」シリーズの作品を、格調高くオーケストラ・サウンドにアレンジ。演奏はN響団友オーケストラと豪華で、仕上がりもかなり本格的だ。収録作品は「桃太郎電鉄」「桃太郎伝説」など。シリーズの音楽担当がサザンオールスターズのベーシスト、関口和之氏なのは有名な話。個人的に桃鉄に思い入れがあるものだから、どうしてもそちらの曲に耳が行ってしまうが、やはり「さよならウニどん屋」のメロディは泣かせる。桃鉄フリークよ、この曲でいっしょに涙を流そう。

メーカー	ファンハウス
媒体	CD
品番	FHCF-1164
価格	3000円(税込)
備考	

12/5 プロビンシャリズムYs

もはや音楽の1ジャンルとして確固たる地位についたハウス・サウンド。GMの世界にも早い時期に進出し、ここ数か月、このGM&Vでもハウスという語が出ずっぱりの状態。まさに「旬のジャンル」なわけだが、まるまる1枚このハウスという「イース」のニュー・アルバムがリリースされた。ノリもビートもテンポも、まさしくハウスのそれで、原曲は聴きなれたイースの曲。熱烈イース・ファンの賛否は、きっとまっ二つだろう。しかし、クォリティはかなりのもの。冷静に聞ければ、気に入るはず。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1051
価格	3000円(税込)
備考	

12/5 悪魔城ドラキュラ・ベスト2

コナミ・アクションの代名詞的存在、「ドラキュラ」シリーズのアルバムが発売された。ディスク1には、スーパーファミコン版「悪魔城ドラキュラ」、ディスク2にはゲームボーイ版「ドラキュラ伝説&II」と、いずれもオリジナル・サントラ完全収録。とにかくすごいのがディスク1。これほどスーパーファミコンの音源を使いこなせることはすばらしい。もちろん、エフェクタも手伝っているだろうが、それにしてもすごいの一語。私の大好きな「Bloody Tears」も最高に上品な仕上がり！

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7056〜7
価格	3300円(税込)
備考	2枚組

●看護婦さんだ〜／いつもご苦労様です。ゲームに行き詰まったときMファンにはお世話になっております。ところで、アークスIIIはMSXにはならないのでしょうか。世の中、98ユーザーばかり恵まれていて許せない。かといって、PC98なんて買えないわ。それに私はMSXのファンだし。ぜひMSXに移植してほしいです。ヨロシク！（岡山・大浦恵美）⇒看護婦さんでMSXができるなんて、いうことナースです。なんちゃって。あ、すみません。（バ）

12/15 メガ・セレクションII／S. S. T. BAND

ついにファンが待ち望んでいた、S. S. T. BANDのベスト盤IIがリリースされる。もちろん、今回も100%アレンジ・バージョン。これに再収録されたのは、『スーパーハングオン』の「スプリンター」や、ライブ・テイクの『パワードリフト・メドレー』など8曲。気になる新録音は、最近のライブでいちばん人気の高い『ボナンザブラザース』と『ターボアウトラン・メドレー』の2曲に決まった。ボナンザは、ジャズ風でもありロックンロール風でもあるにぎやかなサウンドで、録音スタジオ内のふんいき。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00077
価格	2500円(税込)
備考	メンバー書下しイラスト92年カレンダー付

12/21 Falcom SPECIAL BOX'92

すでに年末の風物詩となった「ファルコム・スペシャルBOX」が今年も登場。ディスク1はボーカル・バージョン。TBS系ドラマ「次男、次女、1人っ子物語」の主題歌がヒット中の今井優子さんが歌う「フィールド」が最注目の曲。ディスク2は、ドラスレ～から6曲をピックアップして送るスーパーアレンジ・バージョン。ディスク3は、シンセサイザのみで奏でられる壮大なシンフォニック・アレンジ、「交響詩WANDERERS FROM Ys」。試聴は間に合わなかったが、期待の持てる作品だ。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-9009～11
価格	7000円(税込)
備考	3枚組／ミニ・タペストリー&カレンダー付

12/15 デスブレイド／データイースト

格闘アクション・ブームのなか、『ストリートファイターII』に優るとも劣らない人気を誇っているのが、この『デスブレイド』。話題のさなかに早速G. S. M. 1500シリーズ化の運びとなった。オリジナル・サウンドを音声合成入りで完全収録。全体的に金属的な音が目立ち、アップ・ビートで低音の効いたサウンド。ハードな曲調が圧倒的だ。驚きなのは、オリジナルとは思えないほどパワフルな音質。アーケードの筐体は、もう「弾けないシンセサイザ」と呼んでもいいのではないか。そう感じさせる1枚だ。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00078
価格	1500円(税込)
備考	CDケースサイズカラーステッカー付

12/21 コナミ・オールスターズ 千両箱平成4年版

上のスペシャルBOXと年末企画CDの双璧をなす「コナミ千両箱」も、もちろんリリースされる。ディスク1は、「コナミ矩形波倶楽部ライブin東京」。'91年10月26日に東京で行われたライブ録音盤で、話題の新作「ゼクセクス」をふくむ全12曲収録。ディスク2は、矩形波倶楽部による新旧人気6ゲームのアレンジでまとめた「ARRANGE」。ディスク3は、「コナミ・ゲームサウンド・ヒストリー1986～1987」。『沙羅曼蛇』『魂斗羅』をふくむ、タイトルの年代作品17タイトルを収録。初回特典も豪華！

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1053～55
価格	6300円(税込)
備考	3枚組／カレンダー&ステッカー&カラーブックレット付

12/16 ファミコンジャンプ・最強の7人

『少年ジャンプ』のヒーローが、ゲームの世界に飛びこんだ。そんな感じのソフト『ファミコン・ジャンプ』のGMを、作曲者の門倉聡氏みずからがシンセサイザにてアレンジをほどこした。作曲者自身のアレンジには、じつは相当のメリットがある。これは、ファミコンみたいに音源的に制約の多い場合はなおさらのこと。門倉氏も、オリジナル制作時に生じたジレンマを、このアルバムで思う存分解消したみたいだ。曲の多彩さもさることながら、気合みたいなものに圧倒された。

メーカー	アポロン	
媒体	CD	カセット
品番	APCG-4018	APTG-4018
価格	2800円(税込)	2400円(税込)
備考	オリジナル・キャラ・ステッカー付／B2キャラポスター(初回特典の別送もの)	

12/16 SDガンダム外伝・ナイトガンダム物語

子供たちの間でいま、キョーレツな人気を得ている『SDガンダム』シリーズの第2弾アルバム。今回は、ファミコン版『SDガンダム外伝・ナイトガンダム物語』と、その続編にあたる『～光の騎士(ナイト)』の2作品のカップリング盤で、全14曲オール・シンセサイザ・アレンジでおくる。心地よいテンポと、明るくバラエティ豊かなアレンジはイヤミがなく、お子様はもとより大人の鑑賞にも十分耐えうるサウンド。オール・シンセという感じは薄いが、ドラムは生のほうがよかったか。

メーカー	アポロン	
媒体	CD	カセット
品番	APCG-4019	APTG-4019
価格	2800円(税込)	2400円(税込)
備考	キャラ・イラスト全28体のブックレット(CD)かポスター(カセット)オリジナルステッカー付	

12/16 女神転生I.II.

ちょっと懐かしめのゲームがアルバム化される。ナムコの『デジタルデビル物語・女神転生I&II』(ゲーム発売はIが'87年9月、IIが'90年4月)だ。両者のカップリングで、オリジナル&アレンジ・ディスクの2枚組となっている。アレンジャーは、GMアレンジの第一人者ともいうべき人物、米光亮氏。演奏は、Project SATANが担当している。アレンジのジャンルは多彩。音の構築も繊細で魅了された。オリジナル・サウンドもじょうずにエフェクトがかけられ、よい仕上がりだった。

メーカー	ビクター音楽産業
媒体	CD
品番	VICL-40029～30
価格	3900円(税込)
備考	2枚組／書きおろし60ページカラーブックレット付

各社新譜情報

★ポニーキャニオン

<1月21日>……●メタルブラック／TAITO⇨10月のAMショーで、ひときわ注目をあびていた横スクロール・シューティングのアルバム。曲はZUNTATAメンバーによる作曲。オリジナル完全収録のリミックス・バージョン。ビジュアルもスゴイのでビデオ化も期待できる!? CD1500円。●ストリート・ファイターII～場外乱闘編～⇨先に発売されたビデオのLD焼き直し版。魅力にマニアックに迫った作品。60分CLVカラーモノラルデジタル・サウンド5800円。

★ポリスター

<1月25日>……●マージャンクエスト(ビデオ&LD)⇨麻雀アーケードの人気シリーズのビデオ化。3800円。
<2月25日>……●クミコ／シィル／舞子の??ワールド⇨アリスソフトの美少女キャラ、クミコ、シィル、舞子3人の、歌あり、ドラマありのイメージ・アルバム。2800円。
<4月25日>……●(仮)スーパーリアル麻雀PIV⇨新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

★ポリドール

<12月12日>……●バブルガム・クラッシュ(ビデオ)⇨ナグザットから発売のPCエンジン版アドベンチャーの原作OVA。VHSとLD(CLV方式)同時発売。両者とも45分9400円。

★東芝EMI

<12月28日>……●(仮)サイキック・ディテクティブ・シリーズ・ベスト／データウエスト⇨FM TOWNSの人気シリーズ5作品を一挙収録。代表曲5曲をセレクトし、アレンジ。オリジナルも人気曲をチョイスして収録。CD2500円。●BURAI～八玉の勇士伝説～⇨リバーヒルのPCエンジン・CD-ROM²版ゲームのアルバム化。代表曲を10数曲オリジナルで収録し、同じ曲のアレンジを同時収録。アレンジャーは作曲者でもある今給黎(いまきゅうれい)博美氏。CD2500円。
<1月?日>……●サンダースピリッツ⇨東芝EMI自身が制作するスーパーファミコンのソフトをCD化。CD2500円。

★キングレコード

<1月21日>……●アルティメット・コレクション「ゼクセクス」⇨コナミの新作アーケード・シューティングの攻略ビデオ。詳細未定。●アルティメット・コレクション「出たな!!ツインビー」⇨コナミの人気アーケード・シューティングの攻略ビデオ。詳細未定。

★アルファ

<1月21日>……●高橋名人の大冒険島⇨古代祐三氏が音楽担当のゲーム。オリジナル完全収録+未発表曲収録。予価2000円。詳細未定。

★光栄

<12月21日>……●三国志III⇨人気歴史シミュレーションのフル・アレンジ・アルバム。詳細未定。●真・信長伝説⇨ゲーム中の歴史に基づく構成でおくる音楽集。詳細未定。
<発売日未定>……●太閤立志伝⇨秀吉の生涯を描くゲームのアルバム化。

●心配／今まで使っていたFS4700Fのプリンタ部分がこわれて修理に出したら、2万以上するといわれAISTを買ってしまった。FS4700Fは息子(小I)に取られているのだが、AISTのグラフィックツールをかせといわれ、しぶしぶ使わせている。本体そのものを取られやしないかと心配している今日このごろです。(大阪・後藤雅仁)⇨きっと息子さんもお父さんがすみやかによこさないのではと"心配"している今日このごろでしょう。(バ)

第5回 MSX・FAN プログラムコンテスト

読者審査結果発表

Mファン大賞(賞金20万円)は芦田浩一(OCT 1772) 千葉県・専門学校1年『HIQURE』

グラフィック賞、サウンド賞、エキサイト賞の3部門(各賞賞金5万円)も獲得!

プログラミング賞(賞金5万円)

『激走BATTLE』

兵庫県・高校3年 前田晃宏(米屋のチャチャチャ)

アイデア賞(賞金5万円)

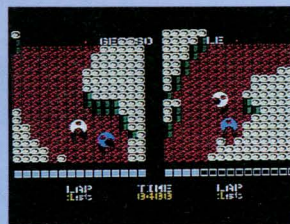
『体操人類マットマン』

富山県・高専3年 尾花健一

↑グラフィック部門1位、サウンド部門1位、プログラミング部門4位、エキサイト部門1位、アイデア部門5位、そしてMファン大賞の、これが『HIQURE』。だれもがエキサイトした

■審査結果一覧表

No.	さくひんめい	GP	SO	PR	EX	ID	+@	TOTAL
1	ｳﾗﾋﾞｮｳｼ	1401	986	1239	1087	1399	340	6452
2	ｽﾊﾟﾙﾀ ｷｮｳｼ M	916	901	1020	571	1497	355	5260
3	ｴｷｻｲﾃｨﾝｸﾞ ｱﾀｯｸ	1392	1405	1388	1612	1298	662	7757: 25
4	SILVER SNAIL	1424	1471	1467	1415	1179	734	7690: 43
5	GREY COLLEAGUE	1498	1160	1517	1590	1587	912	8264: 73
6	1ｼｭｳｶﾝ ﾉ ｶﾍﾞ	1192	964	1199	1091	1167	239	5852
7	ﾒﾀﾞﾏ ﾔｷﾀﾞ!!	1758	1159	1281	1253	1545	487	7483: 12
8	SUNDIVE	1062	1024	1206	1143	1086	238	5759
9	ﾁｭｳｶﾞｴﾘ ﾀﾞｲｻｸｾﾝ!	936	1054	1215	1215	1240	350	6010
10	ｶﾍﾞｳﾁ ﾋﾟﾝﾎﾟﾝ	1060	958	1240	1157	1166	317	5898
11	ﾈｺ､ｻｶﾞｼﾃﾖｩｰ	1413	1191	1198	1374	1377	395	6948
12	Marchen	1716	1261	1311	1191	1309	523	7311
13	THE TOWER OF ANGEL	1319	1279	1327	1416	1569	580	7490: 16
14	ﾀｲｿｳｼﾞﾝﾙｲ ﾏｯﾄﾏﾝ	1275	1199	1363	1450	1625	754	7666: 40
15	HIQURE	1811	1511	1458	1723	1499	1005	9007:111
16	ｹﾞｷｿｳ BATTLE	1488	1170	1593	1656	1386	900	8193: 57

↑左からグラフィック(GP)、サウンド(SO)、プログラミング(PR)、エキサイト(EX)、アイデア(ID)、プラスα(+@)、総合点(TOTAL)の順に点数が並んでいる。また、総合点の:(コロン)で区切られた右側の数字は、Mファン大賞への推薦数ベスト8だ

↑米屋のチャチャチャの御家芸である回転機能に、自分と対戦できる「VS MEMORY」機能を加えた『激走BATTLE』は、プログラミング賞を獲得。「VS MEMORY」機能は数多くの人から絶賛された。総合第3位。激走シリーズ第4弾もぜひ期待したい

↑いままで類を見ない操作感覚。慣れるまでにかなりの練習と時間が必要であり、そこが作者のねらいでもあった。「デジタルにおけるアナログ性の追求」をテーマに持つこのゲームは、総合第6位にもかかわらず、アイデア賞を獲得。価値ある受賞だ

「弟と仲良くか悪くかはわからないが、エキサイトしたぜ」

沖縄県・東江輝寿(16歳)クンが『HIQURE』を推した理由

みんなで審査したプロコン。そのいーたいほーだい

これがボクの夢だった

「うーん体形はちょっとやせ型で身長172センチくらい。髪をつんつんに立てている」という朝倉猛クン(福井・17歳)。なぜ、『HIQURE』を大賞に推薦したのか、その理由。

「プレイする前は、なんだいつものパズルゲームかと思っていたのですがじつはスッゴイアクションゲームだったので驚きました。とくに驚いたのが前に自分で作ってみたゲームに似ていたこと。しかしボクの作ったものはBASICなのですごく動きが遅くなってしまい、アイテムもファイヤーとサンダーだけでした。その後いろいろと手を加えてみたが結局ものにならなかった。頭の中でもっと良いものができているのですがどうしてもボクにはそれを作ることができない。ところが、それとほとんど同じものが『HIQURE』だったのです。スゴイの一言」

●審査してくれた404人の審査員へありがとう。3人のコメンテーターのコメントを散りばめて、キミたちの、作者以上にその作品のすばらしさ、おもしろさを語った言葉を載せていきます。

・めちゃくちゃおもしろい。いろいろな戦法をかけあって「よし、いける/」、「なに〜、そんな〜」と叫べるし、最高だぜ(新潟/渡辺友朗・13歳)

・友だちとやって敗れると「くそっ、もう1回」という感じがいちばんした(北海道/柳沢和浩・14歳)

・MSXを持ってない友だちもおもいっきり楽しんでくれた(神奈川/青木弘充・16歳)

・「1人で遊ぶもの」と称されるパソコンを少しでも多人数でできる対戦型によって少しでもイメージアップをねらうべき(兵庫/山岡洋二郎・16歳)

●『HIQURE』に対する賞賛はつきない。もし、大賞をのがしていれば「対COMがあれば」というのがいいわけになったかもしれなが、それすらも問題にされなかった。

・グレイコリアーグが横切っていくデモがすばらしい(愛知/山村達・16歳)

・ミサイルが上手に撃てるようになったときの感動がいまでも忘れられないから(愛知/森川裕章・14歳)

・新しいゲームへの可能性、作者のSCREEN1へのこだわりなどから(茨城/浅居新吾・16歳)

・敵の追尾からぎりぎり逃げる緊張感がなんともいえない(大阪/藤田幸弘・15歳)

・群がるザコをかわすときのガンダム的快感(福島/筒井俊規・17歳)

・こんなゲームが出ないかな?と思っていたら出た(静岡/古瀬直弥・15歳)

・星のスクロールがスムーズで美しい(新潟/水野裕之・14歳)

・戦艦を沈めたあの感動。やめられまへんなぁ〜(岡山/岡田孝雄・17歳)

●惜しくも総合第2位の『GREY COLLEAGUE』。なにも受賞することができなかった。しかし、みんなに「感動」を与えてくれたすばらしい作品だった。ありがとう。

言葉の演出

「『GREY〜』は技術面や操作感覚が特筆すべきものであるのはもちろんだが、ここではもう1つの魅力『言葉の演出』について触れてみたい。たとえば、このゲームは俗にいう残機のことを〝ダメージ〟と表現している。他にも最終面を〝ファイナルミッション〟と表示する。細かいことだが、こういうところがじつにいい。シューティングときくと難易度や攻略法ばかりを話題にし、面クリアを至上の喜びとし、その他のことには目もくれないという人が多い。どんなゲームでも雰囲気を感じとる努力をぜひ行ってほしい」

以上のコメントはティル・ナ・ノーグをこよなく愛する、ゲームおたく、榊原繁彦クン(愛知・18歳)のもの。彼が『HIQURE』を選ばなかったのは「2人いなければ遊べないゲームをあまり高く評価したくない」からだ。

・いちばんハマッた。頭突きが決まったときなんてスッゲー快感(宮城/浅野慎一・14歳)

・これこそ投稿ゲームって感じがするから(愛媛/藤田信一・16歳)

・最初やると、わけがわからず終わってしまい0点。しかし「example play」を見たあとはこのプレイを抜いてやるという意気込みがわいて、もえた(埼玉/黒田貴秀・15歳)

・うまくなる喜びを味わえる。スムーズな動き(北海道/岡田英樹・18歳)

ゲームはアイデアが命

審査項目のエキサイト、アイデア、プラスαが他の項目より重要だと考えるKクン(埼玉・15歳)のコメント。

「大賞の『HIQURE』はとても楽しいゲームだと思います。グラフィックや音楽など、とてもよかった。けれども何回か遊んでると、だんだんワンパターン(だいたい速攻で倒そうとしてファイヤーを連射するようになった)になり、しばらくして飽きてしまいました。それにくらべて『体操人類マットマン』はグラフィックも音楽も貧弱な気がしますが、なぜか飽きませんでした。ファンダムでは、グラフィックや音楽では市販のゲームに、かなわないと思います。けれども、アイデアなら負けません」

彼は市販ゲームでは絶対に出てこないような『〜マットマン』のアイデアに、心惹かれたわけだ。

・ゲームの新しい可能性を追求している点や、新しいおもしろさが見事に成立している(富山/荒井守雄・15歳)

●人によって好き嫌いが出そうなゲームである。このゲームのよさがわからないヤツはほっとけばいい。そんな感じがする『〜マットマン』だった。

・対戦は対コンピュータか2Pという概念を打ち破って自分とレースをするというのがすばらしい。もえた(兵庫/西村善行・17歳)

・滑らかな動きと、作者とバトルできるのがよい(和歌山/久保田知也・15歳)

●「VS MEMORY」という機能はPC98やX68000でも見たことがない。ゲームはハード(機種)によるのでなく、ソフト(プログラム)だということを教えてくれたのが『激走BATTLE』だった。ほかにもこんな声があった。

・学校の部室に持っていき部外者を合わせ8人で悩んだ。6面と23面の難しさに感動した(岡山/小林功・18歳=「裏表止」を大賞に推薦)

・あの言葉、ブザー、ジョイスティックの使い方。MSXの内蔵時計をきちんと合わせてしまった。2年後、役立つだろう!?(神奈川/中村康之・16歳=「スパルタ教師M」を大賞に推薦)

・戦闘や宿屋などですばやくBGMが変わって快適に遊べる。ユーザーフレンドリーなところがとてもよかった(兵庫/神田欣也・17歳=「SILVER SNAIL」を大賞に推薦)

・身近なところから取り入れたアイデアがよく、とてもエキサイトした(広島/藤谷明彦・13歳=「目玉焼きだ//」を大賞に推薦)

・超短プログラムの中にゲームの真髄を見た/(静岡/杉山夏樹・16歳=「ちゅうがえり大作戦/」を大賞に推薦)

・中学のときに卓球部であり、このゲームは慣れるまで大変なところが実際の壁打ちと同じなので(愛知/鈴木吉典・17歳=「壁打ちピンポン」を大賞に推薦)

・操作が単純で家族みんなで楽しめるゲームだから(埼玉/岡崎恒・16歳=「猫、さがしてよぅ」を大賞に推薦

・ラスト9からのカウントダウンのときの緊張感。あと1秒、あと1歩というところで無情にもガガガガーンとくずれてくる。もう最高(埼玉/細田政之・16歳=「THE TOWER OF ANGEL」を大賞に推薦)

ちえ熱の読者審査レポート

■編集部の予想(9月24日)

Mファン大賞は『GREY COLLEAGUE』(デスクとMORO推薦)だ。それじゃなかったら『体操人類マットマン』(ちえ熱推薦)か、『激走BATTLE』か、それとも『SILVER SNAIL』か、というのが編集部の大方の予想で、『HIQURE』はまったくのダークホース。編集部で受けたことは受けたが、なにしろ対戦オンリーなので……。

■途中結果(10月19日)

11月情報号が発売されてから10日経った。毎日20通以上審査用紙が送られてくる。その途中結果を見ると、トップは意外にも『HIQURE』。だが、その差を徐々に『GREY〜』と『激走BATTLE』が追い上げてくる。

■応募締め切り日(10月31日)

休み明けの11月5日までに404人の審査用紙が集まり、Mファン大賞に『HIQURE』が輝く。同時に各部門賞も決まった。

■審査結果発表

コンテストはこれで終わりだ。応募が404通もくるなんて夢にも思わなかった。みんなの「審査を終えて、感想をひとこと」は「いい企画だ」、「遊びすぎて勉強ができなかった」、「緊張した」、「国勢調査をやっているようだった」などなど……。いちばん、笑ったのが、「これでやっとソーサリアンができます」だった。そして、

■TO THE FUTURE

「来年(第6回プログラムコンテスト)はわたしも審査される側に立ちたい」と宣言してきたキミの作品を待つ/

ただし、来年、なにが起こるかはまだまだわからない。

☆プロコン特別参加賞当選者、読者審査プレゼント当選者の発表は55ページからの欄外で発表しています。

なお、テレホンカード(オリジナルグッズ)は現在製作中です。発送が多少遅れると思いますが、お待ちください。

ファンダム

あけましておめでとう。なんて、平気でいっているやつはそうとう調子がいい。だって世間はまだ11月、ジングルベルの音さえ響いてこない。しかし、ここだけの話だが今月中に福は内しなくちゃ。

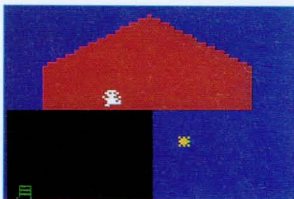
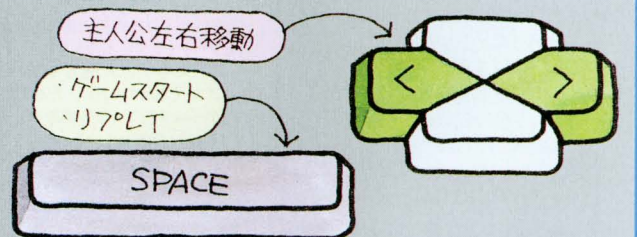
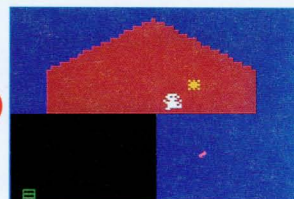
※Pマークがプログラムです。

→P116の「スーパー付録ディスク」参照

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS−フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

OUGON.FD1

見た人も見てない人も楽しめます
黄金狂

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY Nu〜
▶解説は48ページ

↑金塊が崖の下からフワフワッと漂ってきた。これだけでそうとう不気味だけど

↑なんと床をすりぬけさえする。そんなことかまわずチョウチョ取りの要領でエイッ

↑わわっ、重心が右に移ったので山小屋がグラグラッと傾いてしまった

↑左端まで来て、一生懸命山小屋をもとにもどす

ショートプログラムの王Nu〜さんが、喜劇王チャーリー・チャップリンの『黄金狂時代』の有名な山小屋のシーンをヒントにして作ったバランスゲーム。

プログラムを1画面に収めるのをやめ、そのかわり、見た目にわかりやすいプログラムを心掛けたそうだ。ディスク付きMファン時代における新しいファンダムの模索する方向をいちはやく感じとったのだろうか。

で、ゲームは、山小屋、プレイヤー、金塊が表示されてからスペースキーを押してスタート。カーソルキーの左右でプレイヤーを操作して、フワフワ浮いている物理的に理不尽な金塊を取って、左端に持ってくる。

まあ、それはいいのだが、見てわかるように、この山小屋は崖っぷちに立っていて、真ん中より右に行くと、小屋が傾いてプレイヤーはすべりおちてしまう。そうならないようにまた左側に寄ってバランスをとりながら、金塊を採集していくのだ。

1日は2分で、背景の色が変化していく。1日のうちに4個の金塊を取ればその曜日クリア、だめならその日をやりなおしになる。また、ヘマをして小屋からすべりおちてしまったら、ふつう死んでしまうところだが、たんに月曜日からもう一度やりなおしになる。

画1面 各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

ASHIKA3. FD1

木内サーカスのアシカシリーズ第3弾!

アシカの修業3 ~プレイ・ザ・ピアノ~

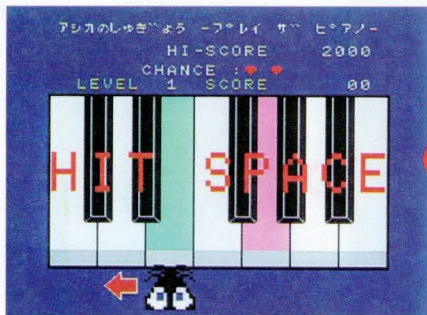
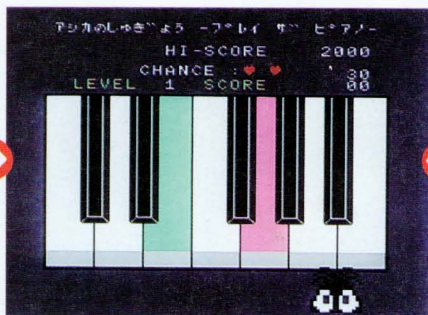
MSX2/2+VRAM128K
BY 木内靖

▶解説は49ページ

「さあ つぎ゛は アシカくんの とうし゛ょうて゛す!」

はじまり、はじまり……

白鍵の1つがピンクに変わったらゲームスタート。「HIT SPACE」と表示されているあいだにスペースキーをたたいた数だけ、アシカは矢印の方向に進む。ピンクの鍵盤のところで止まると、移動した鍵盤の数に応じた得点が入り、レベルが1つあがる。そうでなければ、CHANCEに表示されているハートマークに×が付くというシステムだ。画面の端と端はワープでつながっている。

1周よけいにまわってもといた鍵盤を通過すると、そのたびにレベル×10のスペシャルボーナス。ハートマークにぜんぶ×がついたらゲームオーバー。

1、2、3、4、5! と5回スペースキーを押す

「HIT~」の表示が消えたらアシカが動き出す

ぴたりと止まって得点。1周よけいにまわればボーナス

PROSPORT. FD1

カール・ルイス気分で、もっと遠くへ!

PRO SPORT ~カールの野望~

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで
BY Prof. 26

▶解説は51ページ

1人から3人まで遊べる走り幅飛びゲーム。走る選手のパターンと、助走の音がよくできているのでその気になれる。

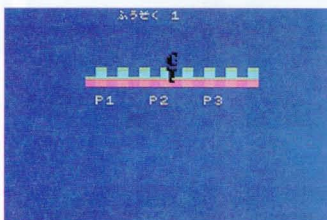
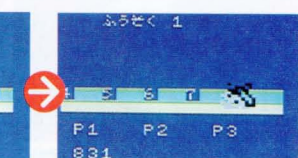
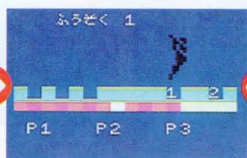
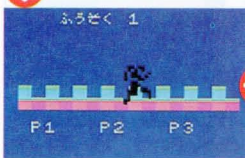
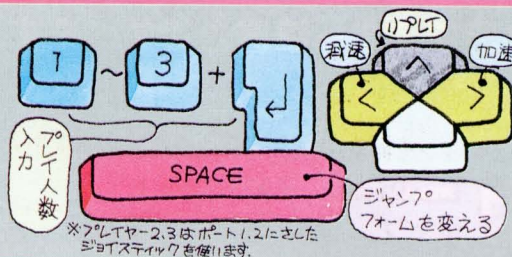
プレイヤー1助走スタート。

まず、人数を聞いてくるので、1~3を入力。プレイヤー2は、ジョイスティック1、プレイヤー3はジョイスティック2を使う。

そのあと、カーソルキーをてきとうに押すとゲームスタート。プレイヤー1から走りはじめる。

カーソルキーの左右でスピード調整をするが、連打する必要はない。たんに、プレイヤーが右寄りになるか左寄りになるかを調整しているだけ。右寄りになると、踏切板が突然あらわれてタイミングをとりにくいし、左側だと距離が出にくい。

風は向かい風、追い風のどちらもあるが、追い風参考記録などというイジワルはないので、追い風はそのままラッキーな風となる。8.95を超える世界最高記録は、追い風2のときにしか出ないともいわれている。ちなみに、踏切板を超えてしまったら、失格。すぐに次のプレイヤーに移る。

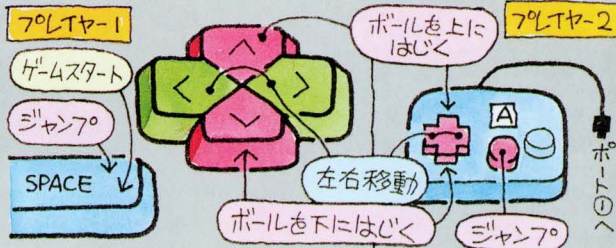
空中で体勢を変え、うまく風に乗って遠くへ飛び、着地すると記録が出て、次のプレイヤーへ。各プレイヤーが6回ずつ飛び終わったら最高記録を表示してリプレイ待ちになる。

タタタッと走り、ソワッと飛びあがり、空中で体勢を変える。あとの姿勢ほど、空気抵抗は少なくてすむ。ズザッ。地割れくらいは飛び越えられるまあまあの記録

息もつかせぬボールの応酬で指が疲れる

KICK! KICK! KICK! キック・キック・キック

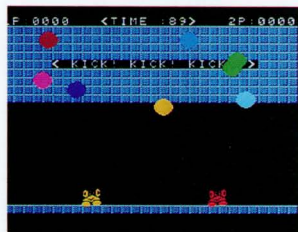
画4面

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

BY 沢田広正

▶解説は52ページ

エイリアンか、どら焼きか、はたまたカニか? よくわからないキャラクタで戦うこのゲームは、2人対戦型のアクションゲームだ。

ゲームスタートすると、上からピカピカ光るボールが降ってくる。それをプレイヤー1は黄色のキャラクタを操作して画面右端のゴールに、プレイヤー2は赤色のキャラクタを操作して画面左端のゴールに向かってボールを蹴る。制限時間内に相手より多く入れたほうの勝ちだ。これじゃまるで運動会の玉入れみたいだけどそうじゃない。自分のうしろに敵のゴールがあるため、自分は自分のゴールを守るキーパーと、相手のゴールをねらうエースストライカーの2つの役割をかねそなえているというわけだ。

キャラクタがボールにさわるとボールは水平に飛んでいくが、斜め上、斜め下の方向にも蹴ることができる。そこで、相手の動きを見て、蹴り方を変えてボールをゴールにたたきこむのが理想なのだが、相手の動きどころか、上の残り時間や相手との点差を見てる暇がないくらいいそがしいゲームなのだ。

⬆ゲームスタート。ピカピカ光るボールが降ってきた。いよいよ戦いがはじまる

⬆守ることに専念するより、ガンガン前進して、積極的に攻撃したほうがいいかも

⬆制限時間が過ぎ去り、ゲーム終了。プレイヤー1が勝った

3×3マスを一筆書きで並べます

ないんす

画3面

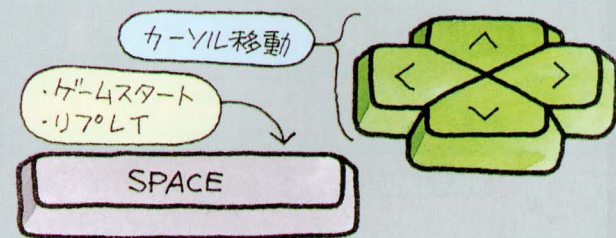
MSX2/2+VRAM64K

BY KAM

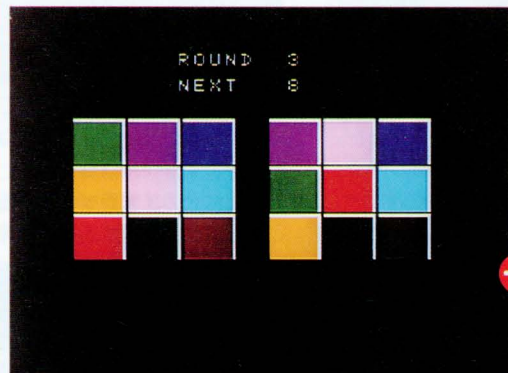
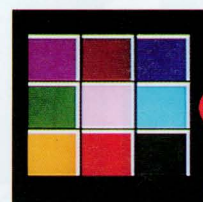
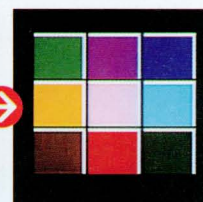
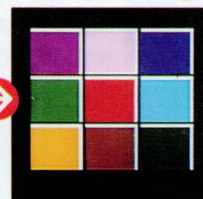
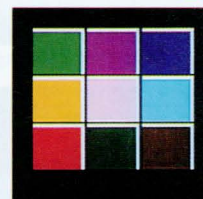
▶解説は55ページ

カーソル移動

・ゲームスタート
・リプレイ

SPACE

3×3に並んだ四角いブロックを、見本どおりに並べるのを目的としたパズルゲームだ。

ピコピコ点滅している茶色のブロックが、動かせるカーソルである。このカーソルを移動させると、その移動先のブロックと入れ替わる。こうして見本と同じようにブロックを並べればクリアだ。ただしカーソルを移動できる回数は「NEXT」で表示されており、これが0になってもクリアできないとゲームオーバー。ゲームオーバーになったり、ギブアップしたりするとそのラウンドからやり直し。

全部で18ラウンドあるぞ。

⬆これはラウンド3。左にある3×3に並んだものが見本だ。解くのは右にあるやつ。どうカーソル(茶色)を動かせばいいのか、よく考える

⬆カーソルを上に移動。お、解けるかも

⬆カーソルを下に移動。お、解けるぞ

⬆カーソル左に移動。濃い緑色のブロックと入れ替わった

⬆右にカーソルを移動してクリアだ。チャララ、チャララ

MクンとSさんとXちゃんと遊びます

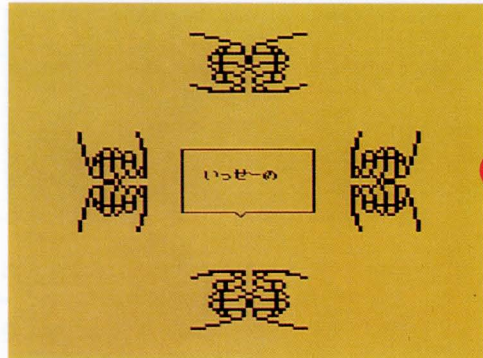
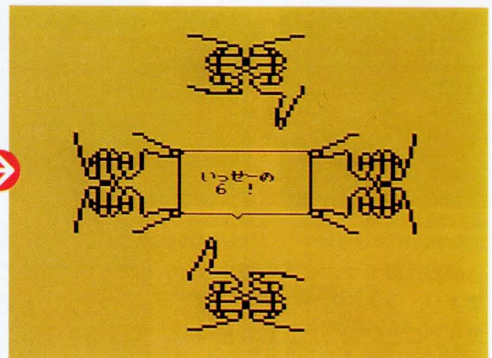
8HANDS エイト・ハンズ

MSX MSX2/2+RAM16K ※ターボRは標準モードで

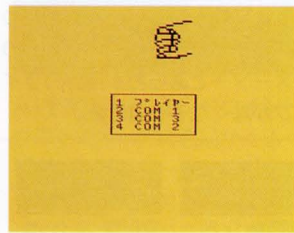
BY MIJINKO-SOFT ▶解説は53ページ

このゲームはCOM1、2、3と対戦するゲーム。勝負は、順番に好きな数を宣言しながら、宣言した数と同じ数だけ親指が上がれば、片手をひっこめられる。両方の手をはやくひっこめた人の勝ちというものだ。

ゲームでは、自分の番にきたら、指を上げるキーと、見当をつけた数の数字キーを同時に押す。COMの番のときはCOMのいいそうな数にならないように自分の指を上げる(上げなくてもいい)。コンピュータの心理(そんなのあるのか?)をよく読んで戦うのがコツ。べつに、勝った負けたは関係なくほのぼのと遊べるゲームだ。

編集部ではこの遊びを知らなかった人が多かった。これで遊び方を覚えて、友だちと遊んでみるのもおもしろいぞ。

ゴキブリやクモではなく4人の手の絵だ。プレイヤーは画面下の手。いまから「いっせーの」の掛け声に合わせて数をいうところ

「いっせーの6!」といったところ、プレイヤーのもふくめ、6本の親指が立った。これでプレイヤーの片手がひっこむ

プレイヤーの番が終わると、時計と逆回りにCOMが数を宣言していく

自分が先に両手をひっこめたぞ。残ったCOMはCOMどうしで律儀に戦っている

ようやくCOMどうしの戦いが終わると、いまの勝負の順位を発表してくれる

どんなときも、そこに道があるから走る

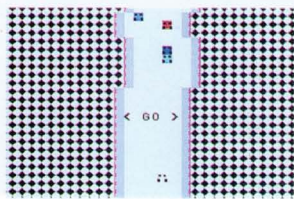
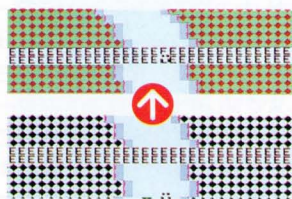
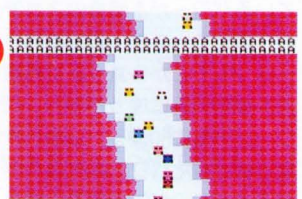
DRIVE GAME2 ドライブ・ゲーム・ツー

MSX MSX2/2+RAM16K ※ターボRは標準モードで

BY HASEMAKO ▶解説は56ページ

これはEから順に登場してくるクラスラインをくぐりぬけ、ゴールであるAのクラスラインにたどりつくまでのタイムを競うレースゲームだ。

コースと同じ色をし、タイヤが4つ付いたのが、操作する自車だ。コース上に止まっている車は障害物。これにぶつかるか、画面の下に消えていくとゲームオーバーだ。レースは画面の上のほうを走っているほど、次のクラスラインがはやくあらわれるようになっているが、なにしろ道の先が見えないから、クラッシュする確率が高くなるのはあたりまえ。

自車が見えにくいのと、障害物が多すぎるので、なかなかゴールまで行き着けない。ゴールに入る瞬間を写真に撮ろうと1時間ぐらいプレイしたがダメだった。こうなったらしかたがないので企業秘密だ。

レーススタート。チェックの模様みたいな背景のなかを進んでいく

Eのクラスラインが見えた。それを通り過ぎると画面の背景がパッと変わる

障害物をすりぬけ、ついにゴールが見えてきた。どんな記録がでるか期待

7人の戦士が集まって武道会が開かれた

Warrior ウォリアー

画10面

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY まもてん

▶解説は57ページ

WARRIOR. FD1

⬆2の戦士が登場してきた。水色の戦士がパンチを放つ

⬆水色戦士の精神力70パーセントのキックが決まった!

⬆今度は赤い戦士が飛び蹴りをくらわせた!

⬆精神力100パーセント、水色戦士の必殺技、気功弾が発射された!

⬆ドカーンと命中! ライフがどんどん減っていくぞ

⬆今度は赤い戦士の必殺技、炎の柱が炸裂。すごい技だ

⬆赤い戦士のライフがなくなり、バッタリ倒れる。水色戦士が勝った

必殺技をもった7人の戦士が集まり、7人のなかの2人が勝負することになった。必殺技付き対戦型アクションゲームだ。

このゲームは精神を集中させた精神力によって技をくりだすんだ。スペースキー(トリガーA)を押すと、自分の「せいしん」のメーターが上がっていく(動かないでいると早く上がる)。23パーセントの精神力では攻撃力1(相手に1のダメージを与えるということ)のパンチを放つ。24から99パーセントの精神力では、その精神力に応じて攻撃力2〜4のキックを放つ。飛び蹴りの場合は攻撃力が1増す。そして、100パーセントの精神力だと、その戦士のもつ必殺技を出すことができるぞ!

また、防御の効果は攻撃を受けたときのダメージが半分になり(パンチではダメージを受けない)、顔をねらった攻撃をかわすことができる。「せいめい」のメーターであらわす自分のライフがなくなると負けだ。

どれを選ぶ!?

⬆必殺気功弾。気を集中して一気に発射させる技だ。攻撃力10

⬆必殺操作弾。球を操作して相手に当てる。攻撃力(2〜10)は球の勢いで決まる

⬆必殺回転連打。一定時間回転しながら攻撃しまくる技。攻撃力4

⬆必殺吸血パンチ。相手のライフをうばい、自分のものにできる技。攻撃力6

⬆必殺鈍パンチ。相手の動きが一定時間、にぶくなる必殺技。攻撃力6

⬆必殺飛び蹴り。相手と距離をとったあと、飛び蹴りをする。攻撃力6

⬆必殺、炎の柱。床から炎が燃え上がる、なんとも強烈な必殺技。攻撃力4

シンプルだからついつい熱中してしまう

BLACK ROAD ブラック・ロード

画1面

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

BY SX-SOFT

▶解説は60ページ

BLACKROD. FD1

スタタタタタと、走っているのが主人公。この主人公、一歩走るごとに「POW」であらわしているパワーが1減り、スコアが1増える。スタート時のパワーは120。そこから減りはじめるが、黄色い岩にぶつかると、パワーが一気に30減る。しかし赤丸で表されたパワー床を通り抜けるとパワーが20増える。こうして、パワーを増減させながらひた走り、パワーが0になるまで走り続ける。

このゲームの「ああ、もうだめだ」とつねに思うくらい、パワー床の出現率の悪いところが、好きだ。しかし、ときにはノーミスでプレイしていても、パワー切れでゲームオーバーになってしまう不条理さもある。運がよくないと作者の最高、1510点はぬけないぞ。

⬆ゲームスタート。黄色い岩にぶつからないように

⬆岩と岩の隙間を走り抜ける。左右の白線上も走れるよ

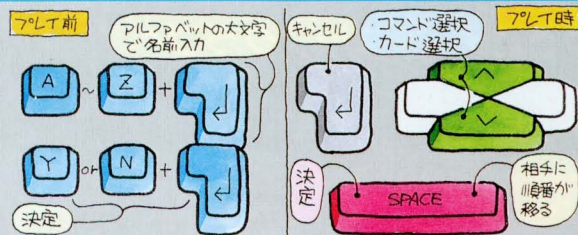
⬆岩にぶつかってパワーがなくなり、ああ、もうだめだ

CARDBATL. FDI

ただひたすらのカードめくり勝負

CARD-BATTLE カード・バトル

MSX 2/2+ VRAM64K要♪

BY EVERESTER-SOFT ▶解説は61ページ

持ちカード
このウインドウに、プレイヤーが現在持っているカードがすべて表示される。ウインドウいっぱいにカードがたまるとそれ以上ひろえなくなる。

「ひろう」カード表示
カードを「ひろう」と、ここに表示されたカードが手に入る

コマンドウインドウ
カーソルで選びスペースで実行。①ひろう＝「ひろうカード表示」がくるくる切り換わり、もう一度押すとカードが決定される ②つかう＝カードを使う ③せつめい＝カードの説明を見る ※②③ともコマンド選択後、カード選択

ステータス表示
そのプレイヤーの名前(NAME)、ヒットポイント(HP)、最大ヒットポイント(MAXHP)を表示する。HPがなくなったプレイヤーの負け。

カードの説明etc.
ひいたカードや受けたダメージなど、さまざまなメッセージを表示する。また、コマンドの「せつめい」で、なにかのカードの説明を求めると、ここに内容が表示される(「カード一覧表」は、その説明の内容を集めたもの)。

百人一首はあんまり好きじゃないが、坊主めくりはよくやった。ふつうの男の札をめくると、たんに手のなかにためこまれ、坊主をめくるとぜんぶ札をはきだし、姫をめくると場にはきだされた札をぜんぶがめちゃう。そして、最終的にだれが多く札を持っているか、という勝負。べつに何をかけているわけでもないのに、熱心にくりかえし遊んだ。ついには親兄弟に見放され、徹夜で1人坊主めくりをやった記憶があるが、あれはなんだったんだろう。

このゲームは、その坊主めくりを思いきり複雑にして、RPGの素をふりかけ、コンピュータに埋めこんだ、という感じだ。

坊主めくりの好きな友だちを1人連れてきてジョイスティックを渡し、ゲームをはじめよう。

最初、どちらのプレイヤーもふにゃごカードを1枚ずつ持っているが、このゲームは「カードをひろう」のが基本だ

ニコニコマークを「ひろう」にあわせ、スペースキー(トリガーA)を押すと、コマンドウインドウの上でカードの名前がくるくる変わる。もう一度スペースキーを押すと、そのときに表示されていたカードが手に入る。カードには、いろんな効能があるので、右の表を見ておいてほしい。プレイ中にカードの意味を忘れたら、コマンドの「せつめい」で見ることができる。また、ひろうばかりで使わないのはグーじゃないパーだから、ころあいを見て、カードを使うことも忘れないように。

持ちカードのウインドウにカードがいっぱいになると、もうひろえなくなるので注意。

先に相手のHPを0にしたほうの勝ち。

⬆勝負が終わるとFM音源でカノンが鳴り、羽ペンがササッと「The End」と書く

カード一覧表

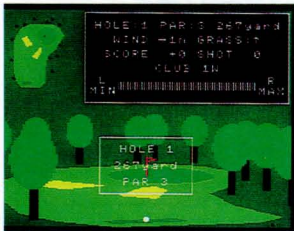
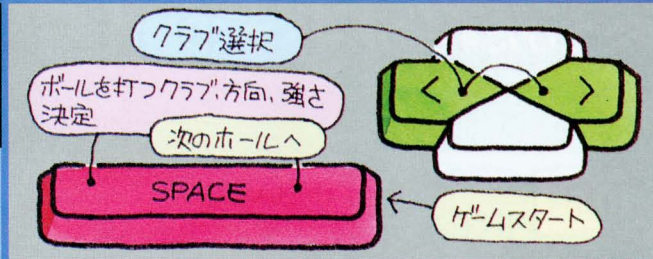
カードの名前	カードの性格
パラプンタカード	何かのカードに変身する
ハッピーカード	何回かHPが回復する
ひでぶカード	何回かHPがさがる
アタックカード	敵に軽くダメージを与える
ジバクカード	自分がダメージを受けてしまう
かみさまカード	敵と自分のHPが最大まで回復する
マジかよカード	相手のカードと自分のカードが入れ代わってしまう
アタックⅡカード	敵に強くダメージを与える
アタックⅢカード	敵にかなりつよくダメージを与える
ジバクⅡカード	自分が強くダメージを受けてしまう
うれピーカード	自分の最大HPがあがる
まじかよⅡカード	自分のカードがぜんぶ変わってしまう
ハルマゲドンカード	敵と自分のHPがかなり減ってしまう
アタックⅣカード	敵に致命傷を負わせる
ウッシャーカード	自分のHPが最大まで回復する
ボンバーカード	敵のHPを下げ、自分のHPを増やす
あららカード	敵と自分のHPが入れ代わってしまう
ゲッマジかよカード	HP・カードが敵と入れ代わってしまう
ふなおカード	HPがほんのすこし回復する
ふにゃごカード	HPがけっこう回復する
ふなぁーごカード	HPがかなり回復する
ルパンⅢせいカード	ルパンが、いま持っているカードをぜんぶ盗んでしまう
オールマイティカード	持っているカードを好きなカードに変身させられる
ごかくカード	2人のHPを平均して2人ともHPが平らになる
かなピーカード	最大HPがすこし下がる
ごかくⅡカード	2人の最大HPを平均して2人とも最大HPが平らになる

ようこそ、当ゴルフクラブへ！

ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ

MSX turbo R（高速モード用）

BY 界外年応

▶解説は64ページ

267ヤード、パー3のホール1。直接カップをねらってやるぜ！

2番ウッド（ブラッシー）を使って真正面にフルスイング！　いけ、いけ

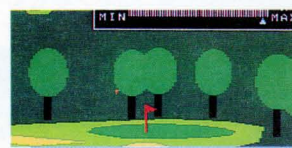
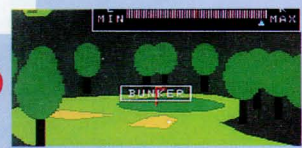
本格的な3Dグラフィックのゴルフゲーム登場。キミはどのくらいのスコアでまわれるか？

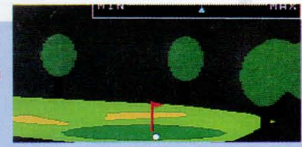
カップの位置はランダムで決まり、ホール1からプレイ開始。まずはクラブの選択から。クラブは1〜4番のウッドと、1〜9番のアイアン、ピッチングウェッジ、サンドウェッジ、それとボールがグリーンに乗ったときにパターが選択できるようになるので、全部で16本のクラブを使えるわけだ。これって、本当のゴルフなら13本のクラブしか使えないのだから、ルール違反になるわけだが、まあいいや。使用するクラブを決め、打つ方向を決め、打つ強さを決めるとボールが飛んでいく。

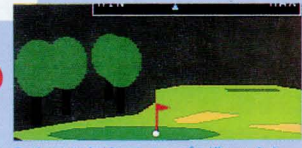
ボールの打つ方向と強さはメーターの上下で動くカーソル(▼、▲)を止めたところで決まる。打つ方向は3Dの表示画面でボールから見たピンの方向に、「WIND」の風の向き、強さ、グリーンでのパットのときは「GRASS」の芝の向きを計算に入れて決める。打つ強さは使用しているクラブと、画面左上の平面図で見たカップまでの距離を考えて決める。

打ったボールがOBだったら1打追加され、打った場所から打ち直し。それ以外なら、ボールの飛んでいった場所から旗の方向を向いた絵に、ちょっと待つと画面が切り替わる。バンカーやウォーターハザードに入ったボールを打ち出すときは、フェアウェイで打つのに比べて、飛距離が3分の1になる。そして、ボールをカップに入れたら次のホールに進む。

以上はターボRの高速モードでプレイすれば快適に遊べるが、MSX2、VRAM64K以上の機種でも遊べる。ただし、超スローモードになるぞ。

カキーンと打ったボールは高く上がり、まっすぐピンに向かって飛んでいってるが、距離がたりないか!?　どうだ!?

画面はバンカーにあるボールの場所から旗方向を見た絵に変わる

やっぱり距離がたりず、バンカーへ。でも、1番ウッドにしていたらOBだったよ

サンドウェッジで打ったら、なんとかグリーンにのった。ナイス、リカバリー

どうもグリーンの様子がわかりづらい。パーパットもはずした

カッコーンとボールがカップに入った音が聞こえ、結局ダブルボギーだった

ボールは無情にもカップの横へ。ああ、ティーグランドが見える

全ホール紹介

ホール2
ホール3
ホール4
ホール5
ホール6
ホール7
ホール8
ホール9

MSXでプレイしたい気持ちを形にした

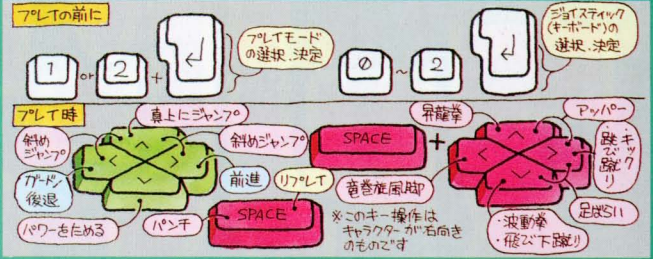
S-FIGHTER エス・ファイター

MSX 2/2+ VRAM128K ※ターボRは標準モードで

BY 北川乃由隆

▶解説は66ページ

アクション大爆発！

バッコーン!!!

飛び蹴り
これが決まるとたいてい相手は倒れる。このポーズをしてのジャンプは飛距離がのびる。

飛び下蹴り
相手の頭上で決める技。COM相手に有効だ。飛び蹴りへの、連続攻撃としても使える。

竜巻旋風脚
離れた場所から、コマのように体を回転させながら向かってくる、威力のある大技だ。

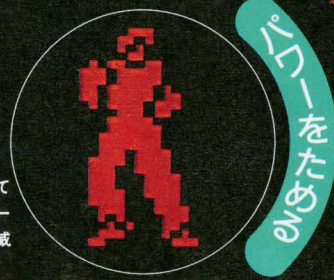
アッパー
相手との距離がない(重なってる)接近戦や、斜め上からの攻撃に対して有効な技だ。

昇龍拳
キックと同じ間合いで、繰り出すことのできる大技。威力大。なんともすごそうな技だ。

キック
中距離の間合いで使える技だ。キーを押してからワンテンポ遅れて技を出すのが弱点。

パンチ
すぐ目の前にいる近距離で使用できる技。しかし、威力がなく相手を倒すことができない。

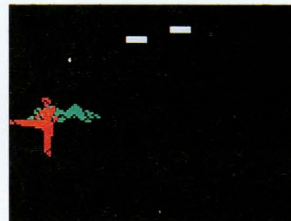
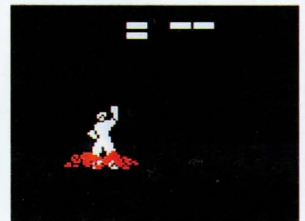
波動拳
気を相手にぶつけ倒す大技。気の飛行スピードは速いが、威力はそんなにない。

パワーをためる
大技はパワーをためてから。しかし、パワーためた時間は、技の威力に関係しない。

足ばらい
相手との間合いを大きくとりながら使える技。また、相手の攻撃をかわすのにも使える。

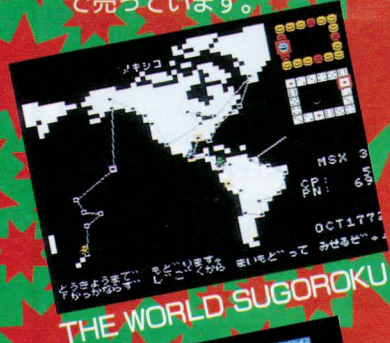
RUNするとまず、プレイモードの選択。1を入力するとCOM(コンピュータ)対戦、2を入力すると2人対戦になる。次にコントローラーの選択。キーボードを選ぶなら0、ポート1、2のジョイスティックを選ぶなら1、2を入力し、しばらく待ってゲームスタートだ。

登場してきた、オレンジ色のキャラクタをプレイヤー1が、緑色のキャラクタをCOM、プレイヤー2が操作する。上に紹介している9つの技を使って相手と戦い、ダメージを受けると上にあるライフメーターが減る。ライフがなくなると負けだ。勝つと勝った印としてプレイヤーのライフメーターの下に白い横棒が表示される。勝負は3本勝負／　先に2本先取したほうの勝ちだ。また、COM対戦のときに、最初から表示してある白い横棒は、相手のCOMのレベル数をあらわすもの。COMは最高5までレベルがあがるぞ。

昇龍拳、波動拳、竜巻旋風脚の大技を使うにはパワーをためてからのすばやいキーさばきが必要。また、勝負は攻撃だけじゃなく防御も大切。いくら威力のある大技でも、ガードしているときなら威力は半減され、ほかの技ならダメージを受けない。

このゲームはいわずもがな、「ストリートファイターII」を強く意識している。どうせなら春麗ちゃんで戦いたかったよ。

↑COMが先に1勝して迎えた2戦目。最後を竜巻旋風脚で決め、1勝1敗にしたぞ

↑やっぱりCOMは強かった。ピカピカ輝きながら勝利のポーズをとるCOM

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき！●

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは12月20日必着。当選者の発表は2月8日発売の本誌3月号の欄外で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR(A1ST)
⑤MSXturboR(A1GT)

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(1で④以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM-768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合を含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
⑩どれも持っていない
⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

12 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2／2+／turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
②メガドライブ(マークIIIも含む)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC-286も含む)
⑥FM TOWMS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①BLACK ROAD ②アシカの修業3 ③KICK／KICK／KICK／ ④PRO SPORT ⑤黄金狂 ⑥ないんす ⑦8HANDS ⑧DRIVE GAME2 ⑨ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ ⑩Warrior ⑪S-FIGHTER ⑫CARD-BATTLE ⑬どれも興味がない

16 今月号のFM音楽館の記事で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①You cannot stop any more
②おもちゃのパーティー・ばいばい ③ELECT ④BINGO
⑤脳天気シンドローム ⑥恐怖
⑦きよしこの夜 ⑧TEMPLE DEL SOL ⑨どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88／98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	戦国ソーサリアン(要『ソーサリアン』)	4
2	幻影都市	6
3	伊忍道・打倒信長	12
4	笑ゥせぇるすまん 第1巻	106
5	$NIKO^2$	108
6	キャル2	110
7	ディスクステーション32号	104

表2 今月の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN SCOOP>戦国ソーサリアン
3	<FAN ATTACK>幻影都市
4	<FAN ATTACK>伊忍道・打倒信長
5	十字軍
6	FFB
7	BASICピクニック
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>ファンダムスクラム
10	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
11	FM音楽館
12	AVフォーラム
13	ゲーム制作講座
14	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト
15	今月のいーしょーくー情報
16	パソ通天国
17	ほほ梅麿のCGコンテスト
18	DMfan
19	<FAN NEWS>笑ゥせぇるすまん第1巻
20	<FAN NEWS>$NIKO^2$
21	<FAN NEWS>キャル2
22	ON SALE
23	COMING SOON
24	FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	「CARDです」ペアーズ&カード・コンストラクション
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	FM音楽館
5	AVフォーラム
6	ほほ梅麿のCGコンテスト
7	MSXView
8	パソ通天国
9	ゲーム十字軍
10	あてましょQ
11	オマケ

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊙スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊙PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルズ
18	キミだけに愛を…
19	キャルシリーズ
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説シリーズ
22	クォース
23	グラディウス2
24	グラフサウルス
25	クリムゾンシリーズ
26	激突ペナントレース2
27	幻影都市
28	コラムス
29	サーク
30	サークII
31	サーク・ガゼルの塔
32	ザナドゥ
33	沙羅曼蛇
34	三国志
35	三国志II
36	THE プロ野球激突ペナントレース
37	シュヴァルツシルトII
38	水滸伝
39	スナッチャー
40	スーパー上海・ドラゴンズアイ
41	スーパー大戦略
42	スペース・マンボウ
43	聖戦士ダンバイン
44	戦国ソーサリアン
45	ソーサリアン
46	増設RAM(MEM-768)
47	ソリッドスネーク
48	大航海時代
49	ディスクステーション各号
50	提督の決断
51	ティル・ナ・ノーグ
52	闘神都市
53	ドラゴンクエストII
54	ドラゴンクイズ
55	ドラゴン・ナイト
56	ドラゴン・ナイトII
57	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
58	信長の野望<全国版>
59	信長の野望・戦国群雄伝
60	信長の野望・武将風雲録
61	ハイドライド3
62	パロディウス
63	ピーチアップ各号
64	ピーチアップ総集編2(笑)
65	ViewCALC
66	ピンクソックス各号
67	ファイナルファンタジー
68	ファンタジーIV
69	ファンダムライブラリー各号
70	フォクシー2
71	ぷよぷよ
72	ブライ上巻
73	フリートコマンダーII
74	FRAY
75	ポッキー2
76	魔導物語1-2-3
77	MIDIサウルス
78	μ・SIOS(ミュー・シオス)
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	ルーンマスター三国英傑伝
82	ルーンワース
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑ゥせえるすまん

●11月号の当選者の発表は51ページからの欄外で発表しています。

ファンダム SCRUM

目次

※①～⑮はアンケート番号です。マシン語の気持ち、アルゴリズム甲子園(2月号は1人バドミントンの発表！)は休載します。

ネズミ講のようにカゼをひく人間が編集部では増えていってる。このままではみんなでクシャミを合唱してしまうかも。

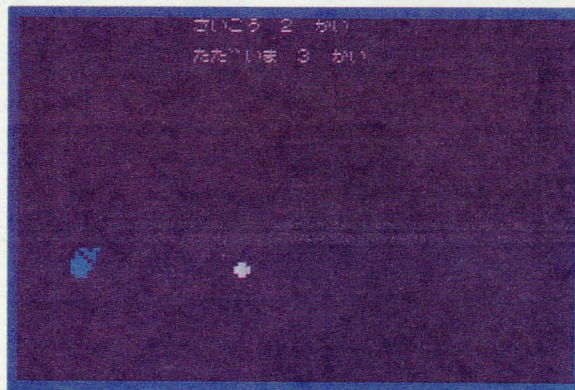
第16回季間奨励賞発表

受賞作『壁打ちピンポン』 和歌山県・中西英之 高校3年

いつもは「ちえ熱の選考会レポート」がトップバッターだが、それをおしのけて第16回季間奨励賞の発表をするぞ。

賞の対象となったのは1991年10月号から12月号までのファンダムに掲載された作品(コンテストの受賞作とフリータイプの作品をのぞく)。ファンダム班の全員で作品の協議、選考をした結果「壁打ちピンポン」(11月号掲載)が季間奨励賞受賞作に決まった。おめでとう！

短いプログラムでありながら、うまくピン球の壁打ちをシミュレートしてあるプログラムの組み方に、この作品を解析した担当者(山島)やMOROは、強い賞賛を送っている。作者の中西英之(ＨＩＤＥＹＵＫＩ)クンは短いプログラムに定評があり、その作品は「気軽に遊べる」というものばかりだ。

次の奨励賞は1992年1月号から3月号の掲載作品が対象となる。がんばって投稿してきてね。

パワーの強弱をつけ、3種類の打ち方ができ、ラケットを振るアニメーションもよくできている

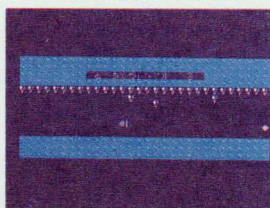
受賞者からひとこと これは今までの私の作品の中で、1日という最短期間で作ったものですが、そのわりには会心の作だったりします。これは高校生活最後の作品であり、私が卓球部幽霊部員だったことも考えると、なにか因縁のようなものを感慨深く感じてしまう。ところでディスクが付くと1画面の意義が薄くなってしまう気がするんですが……。ああ、明日はセンター模試だ！

ちえ熱の選考会レポート

今、編集部はスケジュールが早い年末進行の状況である。そのため投稿作品の受け付け期間も短い。それが原因かもしれないが投稿数が減っていて、ピーンチ！ しかし、投稿数の少ない今、投稿すれば採用される確率が高いかもしれない。チャーンス！ と書いてはみたが最後はキミの実力しだいだ。

わたしは4Ｗ1Ｈ(いつ、どこで、だれが、なにを、どうする)の単語を並べてみんなで楽しむゲームがおもしろいと思う。しかし今回、4Ｗ1Ｈタイプで「～であろう」というメッセージでしめくくる『大予言』を出品したところ不採用だった。こういったタイプのゲームは単語を入力する面倒臭い作業が弱点である。採用への道は、プログラムがいくら長くなってもかまわないから、単語を打ちこむ手間をはぶき、あとは演出しだいだ。

もうちょっと、ガンバレ！

MSX2＋専用の『ＳＣＲＯＬＬ－ＢＡＴＴＬＥ』スーパーマリオ的なゲームだったが、キャラクタの動きがどうもギクシャクしていていまいち

上から降ってくるつららをよけながら、画面の右端にある宝を取ってもどってくる「氷の洞窟」。宝を取って洞窟がくずれだす感じをもっと凝ってほしかった

今月の選考会に出品された作品

作品	作者
1画面タイプ	
D-WALL	蒔田茂幸
氷の洞窟	蒔田茂幸
ぴったしカンカン!!	鷲巣正明(TIFFANY SOFT)
少年時	村中隆史(たかちょ)
BLACK ROAD	坂上彰(SX-SOFT)
大予言	山本尚弘(フェイズ)
あなたは神を信じますか？	岩崎良幸(YIS)
N画面タイプ	
アシカの修業3～プレイ・ザ・ピアノ～	木内靖
8HANDS	岸間航(MIJINKO-SOFT)
KICK! KICK! KICK!	沢田広正
PRO SPORT～カールの野望～	日高洋士(Prof.26)
YOPPARAI-ULTRA	桑原新吾(SSR)
黄金狂	沼尾弘志(Nu～)
たいかく	宮部慎太郎(みっちゃんSOFT WORKSⓒ)
ないんす	増子一正(KAM)
DRILL 2	界外年応
早い者勝ちよ!!	岩崎良幸(YIS)
DRIVE GAME 2	長谷川誠(HASEMAKO)
FIGHTING WITH THE MOON LIGHT	林英志(BIB)
10画面タイプ	
SCROLL-BATTLE	番匠谷誠(めまみろ)
ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ	界外年応
Warrior	杉原守(まもてん)
フリープログラム	
S-FIGHTER	北川由隆(北川乃由隆)
CARD-BATTLE	船田美智也(EVERESTER-SOFT)

★ファンダムへの投稿募集中！ 応募要項は81ページ

あしたは晴れだ!

今月のテーマ「それでもMSXを愛してる」

今月のテーマは「それでもMSXを愛している」です。それでは、みんなのMSXに対するラブコールを聞いてみましょう。

ぼくはMSXを買ったうれしさで友人といっしょにゲームした。ところが、あまりにもMSXのキーをきつくたたくので友人とけんかをしてしまった。友人よりMSXを愛しているんです。=兵庫県・JRA(15歳)

わたしだって、自分のものが傷つけられたり、乱暴にあつかわれたりしたら怒るぞ。JRAクンも本当にケンカした理由はそんなところだろう。だからこれは、本当にMSXを愛しているかどうかは不明確である。

確かにMSXは他機種より劣っている部分は多いと思う。しかし、それでも愛着のわくかわいい奴と思うことがよくある。それにメーカーがユーザーの意見をよく受け取ってくれていると思う。ユーザーの意見でつくられるMSXはあたたかい。他機種にはないものだと思う。高性能パソコンのなかで地味にたくましく成長、進化していくMSXはやっぱりかわいいと思うのです。それにMファンもあるから。=山口県・遊輝(18歳)

ユーザーの意見のひとつに必ず「安く」があると思う。その意見に対してMSXを手がけているメーカーはこたえていると、わたしは思う。そして、MSXは確実に成長しているのもたしかだ。

私はMSXがとても好きだ。私にとってMSXとは中学1年の時に初めて買ってもらったパソコンで、4年半使って駄目になったけど、最近やっとA1STを購入した。その時はとてもうれしかった。MSXのどこが好きかというと、98とか高いパソコンにくらべて堅苦しくないところと、ゲームが作りやすいところ。部活で98を使ったりするけど、やっぱりMSXの方が私は楽に使えると思う。MSXほどポピュラーでとけこみやすいパソコンなんてない!=大阪府・津国真司(?歳)

4年半使って駄目にし、新しくMSXを購入した津国クンはよっぽどMSXに愛着があるのだと思う。また、編集部にも98はあるのだが、わたしも98を使う気にならない。これは食わず嫌いなのかもしれないが、MSXの方がいいのだ。

■3月情報号のテーマは?

今月はMSXの好きなところを聞いてみたが、3月情報号は逆に、可愛さあまって憎さ百倍ということから、「MSXなんか大嫌い」をテーマにして、MSXの嫌いなところ、ズバズバとあげた意見を送ってきてほしい。(ちえ熱)

『REMOTE TOWN』人口200万人突破!!!!!

やってきました。『REMOTE TOWN』人口200万人突破の手紙が。その町造りをしたのは愛知県、鳥居京介クン(17歳)だ。すでに150万人に達しており、200万人を目指してがんばっているときに彼は、11月号に載っていた100万人突破の記事を見たので腹が立ったそうだ。そして、ついに200万人突破したわけだ。

しかし、いくらセーブしたデータがあっても「プログラムをいじって人口を増やしたのでは」という疑いがつきまとう。そこで京介クンの書いてきた200万人突破の方法どおりに実際やってみたところ、198万人に達した。これは本当だ。

どうも人口の増加はこのあたりが限界のようだ。なにしろ、もう大きくなるビルさえ見うけられない状態だ。それでも300万人突破を目指してだれかがんばってくれ。

京介クンが語る、「200万人突破への道」

鉄則1:道路は金のムダ使いだから作らぬこと
鉄則2:団地は最後まで建てないこと
①はじめに宅地をひろげる際、ちょくちょく公園をつくりつつ広げる。公園はあまりはなさずにつくる(はじめの予算2000はそのまま宅地につぎこむ)。
②収入が1500以上になったら、宅地をひろげるのをゆるめ、学校を建てる。ここが大切。学校はまわりの土地の価値を大きく上げるし、町の発展速度をはやめるからだ。学校のまわりは宅地にしておくこと。
③広げるのをやめてしばらくすると、ビルがやたらとかたまることになる。そうなる少し前に、再び宅地を広げる。学校をたてる間隔を距離的に広げる。
④18年までにはすべての土地から森林と草地をなくすこと。ここからは、発展の遅れているところにどんどん学校を建てる。みるみる効果が上がる。
⑤もういいだろうと思ったら、20年6月ごろまで予算をとっておいて、すべての家の上に団地を建てる。あとはビル1からビル2となるのを見守るだけだ。

⬆これが京介クンの造りあげた人口200万人以上の都市だ。まさにコンクリートジャングル。ああ、こんなところに住みたくない

⬆北海道・松田裕一クン(16歳)が造った人口190万人以上の都市だ。送られてきたデータのなかでは2位の記録をもつ

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答えする。

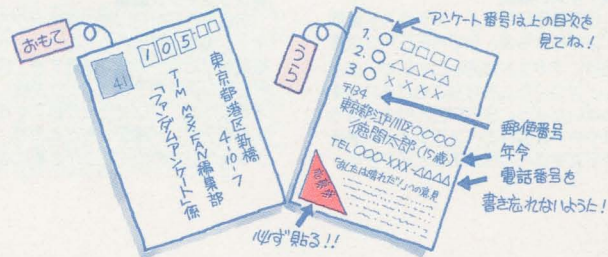
●情報箱=掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ! =3月情報号のテーマ「MSXなんか大嫌い」について、みんなの意見を大募集している(しめ切りは12月17日必着)。また、「あしたは晴れだ!」のテーマも同時に募集。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどを、ハガキに書いてきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈与する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・○○○」係まで(○○○に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

ファンダムアンケート大募集

今月もファンダムアンケートを大募集している。このページの右下についている応募券をハガキに貼って、今月のファンダムのなかから、わかりやすかった記事のベスト3を書いて送ってきてほしい。下のハガキの書き方をよく見て書いてね。また、ハガキに「あしたは晴れだ!」のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは12月末日。なお、アンケートを送ってきてくれた読者のなかから、抽選で10名にMファンオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■ハガキの書きかた

ファンダムアンケート① 応募券

スーパー
Super Beginners' 講座
ビギナーズ

超初心者

第13回
グラフィック入門その1

付録ディスク
➔P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

今回からSCREEN5以降のグラフィック画面について紹介していきたいと思う。その第1回として、グラフィック画面とはどんなものかを紹介しよう。

MSX2の画面モードの種類

MSX1からMSX2になり画面表示が強化されたのは、もうだいぶ前のことだ。しかし、せっかく画面表示が強化されていても、実際にはあまり使いこなされていないようだ。これはMSX本体に付いているマニュアルでは、十分に使えるだけの知識が得られないことも原因ではあると思うが、いちばんの理由は、どんなことができるのか知らない人が多いためではないだろうか。もしこれが的中しているなら、知らなかった人はとても不幸だと思うので、これからしばらくのあいだは、この強化されたグラフィックとスプライトを扱っていこうと思う。でも今回は、グラフィック画面を扱うための基礎知識とでもいうか、グラフィック画面とはどんなものかを紹介しよう。

■画面モードの種類

MSXの画面モードには、大別してテキスト画面とグラフィック画面の2種類がある。

テキスト画面とは文字を表示するのに都合のよいような作りになっていて、絵を描いたりするのは不得意な画面のことで、ふだんみんながプログラムを打ちこんだりしているとき、打ちこんだ文字が表示されている画面がテキスト画面なのだ。

小さいころ、磁石つきでプラスチック製の数字やひらがなを、白いボードに張り付けてよろこんでいた経験のある人は多いと思うが、テキスト画面とはちょうどそんな感じになっていて、数字とかひらがなとか、形の決まっているものを画面に置いていっているようなものなのだ。どんなにカンの鈍い人でも、とてもこれでは絵は描けないとわかるだろう。少なくとも、上手な絵は期待できないのだ。

グラフィック画面はその逆で、絵を描いたりするのにはとても都合がいいようになっている。グラフィック画面を例えれば、無地の画用紙に色えんぴつを使って絵を描くようなもので、ウデさえあれば、素晴らしい名画だって夢ではない(?)だろう。もちろん文字の表示もできるのだけど、ちょっと面倒な手続きが必要になる。テキスト画面のように、ポンと文字を置くというようにはいかないのだ。

■2つのスプライトモード

じつはグラフィック画面でも、使えるスプライトモードによって2種類にわかれている。

SCREEN2と3は、MSX1とも互換性のあるスプライトモード1が使われているが、SCREEN4以降ではスプライトモード2というのが使われているのだ。

今月の付録ディスク「ファンダム・サンプルプログラム」にスプライトモード2を使ったかんたんなデモを入れておいた。動いている3つの円は、それぞれ1枚のスプライトなのだ。メニューから実行できるので、スプライトモード2がどんなものか見ておいてほしい(ファイル名：SB-KOUZA．SB1)。

●テキスト画面
SCREEN0と1がテキスト画面と呼ばれるもの。SCREEN0は真面目にテキスト画面をしていて、ほとんどプログラムを打ちこむ以外には使わないだろう。SCREEN1のほうはやや不真面目で、スプライトの表示や8文字ごとの色設定などができる。

●グラフィック画面
SCREEN2以降の画面はグラフィック画面と呼ばれるもので、おもに絵を描いたりするのに使用する。SCREEN命令でグラフィック画面に変えるのだが、プログラムが終了するとすぐにテキスト画面にもどるので、そうならないためのくふうが必要になる。

●画面モードとスプライトモード
スプライトモードが1になるか2になるかは、画面モードによって自動的に決まる。また、おなじグラフィック画面でも、表示ドット数や使える色の数などが決まっているので、自分がやろうとしていることにあわせて画面を選ばなくてはいけないのだ。

グラフィックモードの利点

画面モードにはテキスト画面とグラフィック画面があり、グラフィック画面でもスプライトモードによって2つにわかれていた。つまり、MSXにはおおざっぱにわけて3種類の画面モードがあるということだ。ただし、これはMSX2でのおはなしで、MSX2+以降では自然画モードと漢字モードが加わって、さらにややこしくなる。

ここではSCREEN5〜8の画面について、その魅力についてふれてみよう。

■グラフィックモードの利点

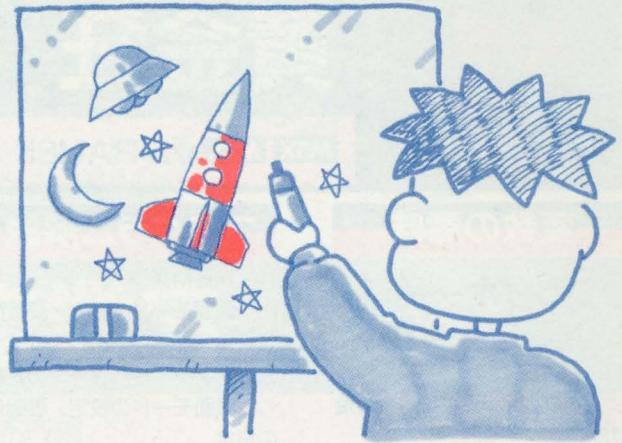
SCREEN5以降の画面では、グラフィック操作の命令が充実していて、COPY命令やSETPAGE命令、境界色を指定できるPAINT命令、そして、前回紹介したグラフィック命令で使える論理演算子などがあり、こういった命令の組み合わせでアニメーションやCGツールなどが、けっこうかんたんに作れてしまったりするのだ。

そして、パレット切り換えやハードスクロールなども、ほかの画面でも使えるが、やっぱりSCREEN5以降の画面で使うのがいいようだ。たあいもない落書きのような絵でも、これらを使えばいいデモになったりしてしまうから不思議だ。

そして、SCREEN5以降の画面では、自動的にスプライトモード2が使われる。しかし、スプライトモード2とはいったいどんなものなのだろうか?

スプライトモード2の機能をスプライトモード1と比べながら紹介しよう。

■スプライトモード2の利点

SCREEN1なんかでスプライトを表示するとき、横に5つ以上ならべて表示しようとしても、画面にはスプライトが4つまでしか表示されない。ところがスプライトモード2では、スプライトを横に8つまでならべて表示することができるのだ。このことを知っている人はけっこういるのだが、どうもスプライトモード2とは、ただそれだけと思っている人が多い。

つぎにあげるのは大きな特徴で、スプライトモード1ではスプライトを1色でしか表示できなかった。これに対して、スプライトモード2では、スプライトのドット横1列ごとに1色ずつ指定できるのだ。だから、下のキーボードにふれてみようのように、1枚のスプライトを虹色にすることもできる。

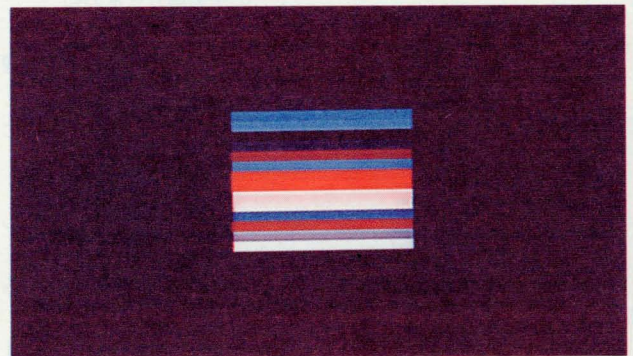
また、スプライトモード1では2枚のスプライトを重ねてもせいぜい衝突が起こるぐらいのものでしかなかったが、スプライトモード2ではスプライトが重なった部分の色をおたがいの色のORにすることができ、衝突判定をするかしないかも設定できるのだ。これもスプライトのドット横1列ごとに指定できるので、シューティングゲームの自機の胴体の部分だけ当たり判定をする、なんてこともできてしまうのだ。

スプライトの色と衝突判定の設定はCOLORSPRITE命令を使って設定する。詳しい設定の方法などは、次回のこの講座でやろうと思っている。

!!キーボードにふれてみよう☞

下のリストを打ちこんで、RUNすると、画面の中央付近に横じま模様のスプライトが表示される。リストを見るとわかるが、1つのスプライトで多色刷りをしているのだ。以下にこのリストの解説を掲載しよう。

10 画面モードとスプライトサイズ設定/画面の色設定/画面消去
20 スプライトパターン定義⇨ただの四角形に定義している
30 スプライトのカラーデータ作成⇨データについては次号で紹介する
40 スプライトの色定義
50 スプライト表示⇨色は定義してあるので、指定しない
60 トリガー入力待ち

```
10 SCREEN5,3:COLOR15,0,0:CLS
20 SPRITE$(0)=STRING$(32,255)
30 FORI=0TO15:A$=A$+CHR$(I):NEXT
40 COLORSPRITE$(0)=A$
50 PUTSPRITE0,(100,100),,0
60 IFSTRIG(0)=0THEN60
```

⬆COLORSPRITEを使って、多色刷りのスプライトを表示してみた。行40を消して実行してみれば、全然ちがうことがわかるだろう。次回はちゃんと形のあるものを見せるぞ

●MSX2+以降の画面モード

MSX2+以降の機種では、自然画モードと漢字モードがある。自然画モードはSCREEN8の色数にYJK方式というものをミックスしたグラフィック画面のことで、表現できる色数が大幅にアップしている。漢字モードのほうは見た目は漢字の使えるテキスト画面といったところなのだが、じつはちょっとイタズラすれば、絵も描けてしまうという変わり者だ。

●グラフィック命令

SCREEN5以降では、COPY命令、SETPAGE命令、境界色の指定できるPAINT命令などが使えるようになる。

COPY命令はグラフィックのある部分を、画面のどこかやRAM、ファイルに複写できる命令で、その逆も可能だ。また、論理演算子も使えるので重ねあわせなどができる。

SETPAGE命令、というよりもSCREEN5以降では、絵の描ける画面が複数存在している。だから、この命令でそれぞれのページを切り換えて、アニメーションや絵柄のパーツの保存場所などに活用できるのだ。

PAINT命令はSCREEN2〜4でも使用できたが、赤い円の中を赤く塗ることはできても、青く塗ることはできなかった。それがSCREEN5以降では可能になったわけだ。

黄金狂

MSX MSX2/2+RAM8K BY Nu〜

▶遊び方は34ページ

変数の意味

プレイヤー関係

A、B……プレイヤーの座標
C……プレイヤーの移動増分
K……プレイヤーの取った金塊の数
L(n)、R(n)……プレイヤーが移動できる左右の限界
P……プレイヤーのスプライトパターン番号
Q……金塊を持っているかのフラグ
R……落下時にプレイヤーの移動増分として使う

金塊関係

E、F……金塊の座標
G、H……金塊の移動増分
T、U……浮遊する金塊の中心座標

その他の変数

D、M……山小屋の傾き
I……ループ用
J、Q(n)……経過時間／時間ごとの背景の色
L……現在のレベル
N、P(n)……VDPの切り替え用
S……スティック入力用
V、W、X、Y……山小屋の表示用

プログラム解説

10　REM文
20　画面モードの設定／変数型宣言
30　スプライトパターンの定義
40　画面モードの設定／画面色の指定
50　背景の色を変えるためのデータを配列変数に入れる
60　VDPの切り替えに使うためのデータを配列変数に入れる
70〜100　家の傾きごとに画面を作る
110　REM文
120　効果音
130　変数の初期化／スプライトの表示
140　トリガー入力を待つ
150　インターバル割り込みを設定／割り込みを許可する
160　REM(ここからメイン)
170　スティック入力／プレイヤーの移動増分を求める
180　プレイヤー表示
190　プレイヤーの左端の処理／曜日のクリア判定
200　プレイヤーの落下判定とその処理
210　山小屋の表示切り替え
220　REM文(ここからサブルーチン群)
230　プレイヤー座標を求める／プレイヤーの表示
240　金塊の消去／金塊を持っているかによって処理を分岐する
250　金塊の移動と表示
260　金塊をプレイヤーが取ったときの処理
270　金塊をプレイヤーの位置に表示
280　背景の変化／夜になったか判定して戻る(インターバル割り込み処理部)

プログラマからひとこと　古い映画ですが

小1の息子にチャップリンの「黄金狂時代」のビデオを見せました。息子は山小屋のシーンが気に入ったらしく、毎日何回も観てはゲラゲラ笑っていました。機会があったらぜひ見てください。古い映画ですが、おもしろいですよ。これはその山小屋からヒントを得て作ったゲームです。無理にプログラムを詰めこまずに演出に凝ってみました。金塊をかかえたまま落下するプレイヤーの姿には人間の性の哀れを感ずることでしょう。イラストは娘が描きました。栃木県は寒いよ〜。(Nu〜)

OUGON. FD1

```
10 '●●● SET
20 SCREEN1,1:DEFSNGA-H,V-Z:DEFINTI-U
30 FORI=0TO20:VPOKE&H3800+I,VAL("&H"+MID
$("3C6A3C997EBCFC063C6A3C997E3D3F60A870F
870A8",I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO55:VPOKE&H
3818+I,VPEEK(8+I):NEXT
40 SCREEN3:COLOR6,0,14
50 Q(0)=4:Q(1)=7:Q(2)=5:Q(3)=9:Q(4)=1
60 P(1)=2:P(2)=4:P(3)=5:P(4)=6:VDP(4)=0
70 FORI=0TO4:POKE&HF3D6,P(I)*8:CLS
80 V=COS(3.14*I/16):W=SIN(3.14*I/16):L(I
)=124-90*V:R(I)=124+90*V
90 X=124+90*W:Y=96-90*V:LINE(X,Y)-(124-9
0*V+40*W,96-90*W-40*V):LINE-STEP(-40*W,4
0*V):LINE-STEP(180*V,180*W):LINE-STEP(40
*W,-40*V):LINE-(X,Y):PAINT(184,X-44)
100 LINE(0,100)-(124,188),1,BF:NEXT
110 '●●● START
120 PLAY"S8M8888L3204B-BL805AEL4D+"
130 A=84:C=0:D=0:K=0:M=0:N=0:Q=0:R=0:T=1
76+L*4:U=96+L*8:E=T-35:F=U+40:G=0:H=0:VD
P(4)=0:FORI=0TO4:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
:PUTSPRITE5,(8,175),2,3+LMOD7:GOSUB230
140 IFSTRIG(0)THENJ=0:GOSUB280ELSE140
150 ONINTERVAL=1800GOSUB280:INTERVALON
160 '●●● MAIN
170 S=STICK(0):C=(C-(S=3)+(S=7))+N*.26:D
=ABS(D+SGN(A-112)):IFD>39THEND=39
180 GOSUB230
190 IFA<L(N)THENC=-C:A=A+12:PLAY"S0M9999
N8":IFQTHENQ=0:PUTSPRITEK,(8,89-K*12),10
:K=K+1:IFK>3THENL=L+1:GOTO120
200 IFA>R(N)THENINTERVALOFF:FORI=0TO15:G
OSUB230:R=R+8:BEEP:NEXT:L=0:GOTO130
210 M=D¥8:IFN=MTHEN170ELSEN=M:PLAY"S8M99
L8N8":VDP(4)=P(N):GOTO170
220 '●●● SUB
230 A=A+C:B=79+R+(A-120)*N*.21:PUTSPRITE
4,(A,B),15,P:P=1+P*(S<>0)
240 PUTSPRITEK,,0:ONQ+1GOTO250,270
250 G=G+SGN(T-E):E=E+G:H=H+SGN(U-F):F=F+
H:PUTSPRITEK,(E,F),10,2
260 IFABS(A-E+4)>12ORABS(B-F)>8THENRETUR
NELSEQ=1:PLAY"S0M999N64":RETURN
270 PUTSPRITEK,(A+3,B+4),10,2:RETURN
280 COLOR,,Q(J):PLAY"V13L8N88":J=J+1:IFJ
<5THENRETURNELSEPLAY"V13L1N8":RETURN130
```


〈ファンダムニュース／読者アンケート11月情報号結果発表①〉ついにプロコンの結果が発表され、Mファン大賞は「HIQURE」に決まった。しかし、11月号の読者アンケートでは、またちがった結果が出そうで、気になるところだ。それでは、BEST5／　まず5位は、あき缶をゴミ箱に捨てましょパズルの「Märchen」。ほんのわずかな差で4位だったのは、はばたく目玉焼きが美しかった「目玉焼きだ!!」。(次のページにつづく)

ポイント

このプログラムでは「月」〜「日」の文字パターンをVRAMから読み込んでスプライトパターンとして定義している。そのために一度画面モードを1にしてからゲームで使用する画面モードに再設定しているのだ。 (にゃん☆)

アシカの修業3 〜プレイ・ザ・ピアノ〜

MSX2/2+VRAM128K BY 木内靖

▶遊び方は35ページ

変数の意味

A……汎用
A$……ゲーム前メッセージ／スプライトパターン作成用
B、N……アシカの移動方向
C……アシカの移動回数
C(n)……パレット切り換え用⇒背景のフラッシュ用
G……クリアフラグ⇒クリアなら1、ミスなら0
H……ハイスコア
I、J……ループ用
K……目的の鍵盤の位置
L……レベル
M……ミス回数
P……効果音用
R……乱数初期化用
S……スコア
S1……クリアしたときの得点
T……タイム用
X……アシカの鍵盤上の位置
X1……アシカの位置保存用

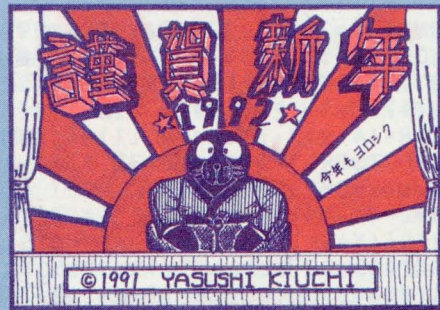
プログラム解説

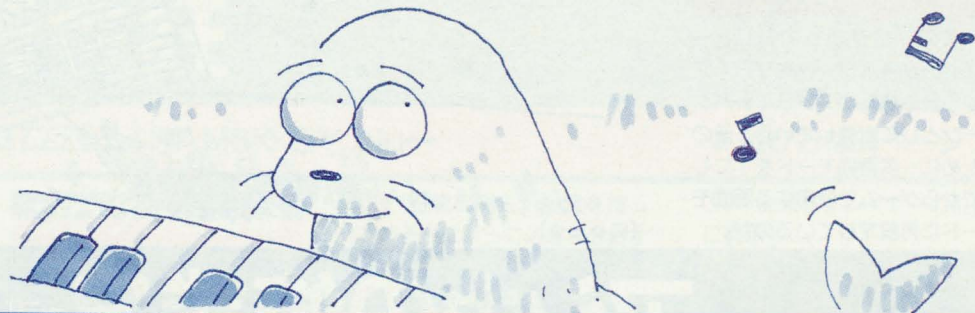
10　初期画面設定／変数型宣言／グラフィック画面への文字出力準備／乱数初期化／トリガー入力割りこみ設定
20〜30　ゲーム前デモ(メッセージ表示、効果音)／パレット切り換え／変数設定
40〜50　スプライトパターン定義／カラースプライト定義
60〜80　ゲーム画面を構成するグラフィックの作成
60　鍵盤と矢印の作成
70　デカ文字作成
80　ハートマーク作成
90〜100　ゲーム画面作成／ハイスコア初期化
110　スコア、座標、レベルなどの変数初期化／ゲーム画面の表示／鍵盤のパレット切り換え／行250へ飛ぶ
120　アシカの移動方向設定／スコア調整
130　ハイスコアとスコア表示
140　目的の鍵盤の位置設定／アシカ表示
150　矢印表示／一定間隔ごとの割りこみ設定／効果音／各割りこみの許可／目的の鍵盤を赤くする／アシカのいる鍵盤を緑にする
160　パレット切り換え／行160(この行)を繰り返す⇒2つの割りこみ(トリガー入力と、一定間隔での割りこみ)待ちの状態になる
170　メッセージ消去／ミス判定⇒ミスなら行200へ
180　アシカの移動開始／一周したかの判定⇒【一周したら】効果音／ボーナス計算
190　アシカの移動デモ／スコア計算、表示／アシカの座標更新／移動の繰り返し
200〜220　アシカが移動先の鍵盤を押すデモ
230　クリア判定⇒【クリアなら】スコア更新／効果音／行250へ【ミスなら】効果音／ミス回数更新／ハートの表示更新／ゲームオーバー判定⇒【まだ継続するなら】行250へ
240　ゲームオーバー処理(メッセージ表示／効果音／リプレイ／行110へ)
250　パレット切り換え⇒鍵盤の色をもどす／レベル、タイム、ハイスコア更新／行120へ
260　トリガー割りこみサブ⇒時間内に入力されたトリガーの回数を計算する
270　一定間隔ごとの割りこみサブ(トリガー入力割りこみ禁止／矢印消去／行170へ
280〜290　パレット切り換えサブ(背景フラッシュ)
300　客の歓声用効果音サブ
310　スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
320　REM文

補足

行50のCOLORSPRITE命令は1画面プログラムで応用の効くテクニックだ。この命令のおかげで、スプライト面0に表示されているアシカの頭を動かすだけで、スプライト面1の目玉もくっついてくるのだ。さきのCOLORSPRITE命令でスプライト面1に表示されるスプライトの色を白に固定し、スプライト面0とおなじ優先順位を与えているため、表示命令ひとつで2つとも動くのだ。
しかし、このプログラムにはいくつかムダがある。なかでも行120のスコア調整判定は無意

プログラマからひとこと　このシリーズは終わり?

まん中のは一応アシカのつもりです。このアシカの修業シリーズもネタが尽きたんで終わりかもしれません。じっさい、このピアノを弾く芸もすごいマイナーな芸だそうで、10人の人に「おい、アシカってピアノ弾くの?」と聞いたら、8人が「弾くわけないだろ」と答えたぐらい。また、作った本人さえもアシカがピアノを弾くなんて知らなかったし……というわけで、このシリーズは終わるかもしれません。明日までのレポートと修学旅行の作文にまったく手をつけてないことに気づいたので(^_^;)、突然ですがまた今度の作品で会いましょう。サヨナラ、サヨナラ、サヨナラ。(木内靖)
P. S. あー今夜は徹夜だ……。

味だ。なぜならスコア用の変数Sは整数型になっているので、99999という値までいくまえにエラーになるからだ。また、プログラムの内容に対して変数の種類が多すぎると思う。もっと考えを整理して、変数に頼りすぎないすっきりした処理を心掛けてほしい。

(MORO)

ASHIKA3. FD1

```
10 COLOR15,4,4:SCREEN5,3:DEFINTC-Z:OPEN"
GRP:"AS#1:R=RND(-TIME):ONSTRIGGOSUB26Ø
2Ø PSET(2Ø,96):FORI=1TO28:A$=MID$("「さあ つ
ぎ゛は アシカくんの とうし゛ょうて゛す!」",I,1):IFA$>" "THE
NPLAY"V15O5L32"+CHR$(67+RND(1)*2)
3Ø PRINT#1,A$;:FORJ=ØTO5Ø:NEXTJ,I:GOSUB3
ØØ:COLOR=(2,7,Ø,Ø):C(Ø)=5:C(4)=5
4Ø FORI=ØTO3:READA$:A$=MID$(STRING$(16,4
8)+"1C",1,-18*(I>Ø))+"1C"+A$+"ØØ":FORJ=Ø
TO15:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):B=Ø:VP
OKE3Ø72Ø+I*32+J,A:FORK=7TOØSTEP-1:IFA¥2^
K=1THENA=A-2^K:B=B+2^(7-K):NEXTELSENEXT
5Ø VPOKE3Ø72Ø+I*32+16+J,B:NEXTJ,I:SPRITE
$(4)=STRING$(32,255):COLORSPRITE(1)=79
6Ø SOUND1Ø,12:SETPAGE,2:CLS:LINE(Ø,Ø)-(1
7,89),1,BF:DRAW"S4AØC14BM4,ØD85G4E4R9F4H
4U85C15BM3Ø,5D1ØR1ØD5E2ØD5R1ØD1ØL1ØD5H2Ø
D5L1Ø":PAINT(31,6),2,15:PAINT(55,6),2,15
7Ø COLOR2,Ø:PRESET(8Ø,Ø):PRINT#1,"HIT SP
ACEGAME OVER":FORI=ØTO29:COPY(8Ø,I¥4)-(2
24,I¥4),2TO(8Ø,I+8),2:NEXT:FORI=ØTO1:A=8
Ø+I*72:FORJ=ØTO215:COPY(A+J¥3,8)-(A+J¥3,
39),2TO(J,1ØØ+I*32):NEXTJ,I
8Ø FORI=ØTO1:COLOR2-I,Ø:PSET(19-I,1-I),,
TPSET:PRINT#1,MID$("♥×",I+1,2):NEXT
9Ø SETPAGE,1:CLS:LINE(21,58)-(233,182),1
,BF:FORI=ØTO6:A=I*3Ø+23:LINE(A,6Ø)-(A+28
,169),7+I,BF:LINE(A,17Ø)-(A+28,18Ø),14,B
F:NEXT:FORI=ØTO5:I=I-(I=2):COPY(Ø,Ø)-(17
,89),2TO(I*3Ø+44,6Ø),1:NEXT:COLOR15
1ØØ PSET(28,8):PRINT#1,"アシカのしゅき゛ょう -フ゜レイ
 サ゛ ピ゜アノ-":PSET(96,24):PRINT#1,"HI-SCORE
":PSET(8Ø,38):PRINT#1,"CHANCE :";:COLOR2
:PRINT#1,"♥ ♥":COLOR3:PSET(4Ø,48):PRINT#
1,"LEVEL      SCORE":SETPAGE,Ø:H=2ØØ
11Ø GOSUB3ØØ:S=Ø:X=RND(1)*7:L=1:T=17Ø:M=
Ø:COPY(Ø,Ø)-(255,211),1TO(Ø,Ø):FORI=ØTO6
:COLOR=(7+I,7,7,7):NEXT:GOTO25Ø
12Ø N=RND(1)*2:IFS>99999!THENS=99999!
13Ø COLOR15,Ø:PSET(176,24):PRINT#1,USING
"#####Ø";H:PSET(88,48):PRINT#1,USING"##"
;L:PSET(176,48):PRINT#1,USING"#####Ø";S
14Ø COLOR=(4,Ø,Ø,7):K=RND(1)*7:IFK=X1THE
N14ØELSEPUTSPRITEØ,(X*3Ø+22,179),1,Ø:VPO
KE3Ø214,4:VPOKE3Ø216,217
15Ø B=N*2-1:A=(1-N)*2Ø:COPY(A+3Ø,Ø)-(A+5
Ø,2Ø),2TO((X+B+1)*3Ø-3,185):C=Ø:S1=Ø:ONI
NTERVAL=TGOSUB27Ø:PLAY"V15L32O5CD":INTER
VALON:STRIG(Ø)ON:COLOR=(7+K,7,3,7):COPY(
Ø,1ØØ)-(2Ø8,129),2TO(24,1ØØ),,TPSET:A=6
16Ø A=(A+1)MOD8:COLOR=(2,A,Ø,Ø):GOTO16Ø
17Ø PSET(192,4Ø):PRINT#1,"    ":COPY(24,1
ØØ)-(24Ø,129),1TO(24,1ØØ):IFC=ØTHEN2ØØ
18Ø FORI=1TOC:IFI>1ANDX1=XTHENPLAY"V15O5
L32CDE","V14O6L32CDEF":S1=S1+L:COLOR=(4,
7,7,7):COLOR=(4,Ø,Ø,2)
19Ø A=X*3Ø+22:FORJ=ØTO29STEP2+L¥1Ø:P=JMO
D8:SOUND1Ø,15:SOUND5,2:SOUND4,P*2:PUTSPR
ITEØ,(A+B*J,179+P),1,Ø:NEXT:S1=S1+1:PSET
(192,4Ø):PRINT#1,USING"###Ø";S1:X=(X+B)M
OD7:IFX=-1THENX=6:NEXTELSENEXT
2ØØ A=X*3Ø+23:FORJ=2Ø7TO16ØSTEP-4:PUTSPR
ITEØ,(A,J),1,Ø:PUTSPRITE2,(A,J+22),1,4:N
EXT:LINE(A,17Ø)-(A+28,176),7+X,BF
21Ø VPOKE3Ø2Ø8,17Ø:VPOKE3Ø216,192:PLAY"S
ØM8ØØØL4O4"+MID$("CDEFGAB",X+1,1):FORJ=Ø
TO6ØØ:NEXT:VPOKE3Ø2Ø8,165:VPOKE3Ø216,187
22Ø G=-(K=X):LINE(A,17Ø)-(A+28,176),14,B
F:VPOKE3Ø214,(3-G)*4
23Ø IFG=1THENS=S+S1:A=Ø:SOUND9,15:GOSUB3
ØØ:GOSUB28Ø:SOUND9,Ø:GOTO25ØELSEPLAY"V15
O3C8R32C8":A=6:GOSUB28Ø:M=M+1:COPY(18,Ø)
-(25,7),2TO(176-M*16,37):IFM<2THEN25Ø
24Ø COLOR=(2,7,Ø,Ø):COPY(Ø,132)-(2Ø6,159
),2TO(24,8Ø),,TPSET:COLOR15,1:PSET(88,11
6):PRINT#1," "MID$("ど゛! へた! なかなかた゛よ おっ う
まいよ やっ やるなあ す・すこ゛い! ",(L¥2Ø)*8+1,8)" ":P
LAY"V15L16O4CEG.FEDCEC","V13L8O4CEGCEC":
FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:BEEP:GOTO11Ø
25Ø COLOR=(7+K,7,7,7):COLOR=(7+X1,7,7,7)
:X1=X:COLOR=(7+X1,2,6,4):L=L+(L=99)-(G=1
):T=T+(T>7Ø):H=H+(H<S)*(H-S):GOTO12Ø
26Ø BEEP:C=C+1:RETURN
27Ø INTERVALOFF:COLOR=(4,Ø,Ø,2):STRIG(Ø)
OFF:PLAY"SØM1ØØØØO5C2":FORI=ØTO6ØØ:NEXT:
A=(X+B+1)*3Ø:LINE(A-3,185)-(A+2Ø,2Ø5),4,
BF:RETURN17Ø
28Ø FORI=ØTO18-L¥6:GOSUB29Ø:COLOR=(4,Ø,Ø
,2):NEXT:RETURN
29Ø COLOR=(4,C(A),C(A+1),C(A+2)):RETURN
3ØØ SOUND7,28:SOUND6,31:SOUND9,15:SOUND1
Ø,15:SOUND3,Ø:FORI=ØTORND(1)*4:FORJ=ØTO7
Ø:SOUND2,J:NEXTJ,I:SOUND9,Ø:RETURN
31Ø DATA 3B473B4F8F1F1F3F2341C18181C1E3F
F,3232727E3E1C,2A2A767E3E1C,2A364A6E3618
32Ø '── Release on Sept.2Ø.1991 ── by YK
```


〈ファンダムニュース/「スーパープロコレ2」発売!〉ファンダムの名作ばかりを集めた「スーパープロコレ」につづいて、「スーパープロコレ2」が発売された。「スーパープロコレ2」には第4回プロコンでMファン大賞を受賞した「惑星歩兵戦」や、4人で同時に白熱したレースができる「DRIVE気分turboR」などちょっぴりなつかしいゲームが、盛りだくさん収録されている。もちろん、買ってすぐに遊べるディスク付きだ。

PRO SPORT（プロ スポート） ～カールの野望～

MSX MSX2/2+RAM8K BY Prof.26

▶遊び方は35ページ

変数の意味

スプライト関係

A……スプライトの番号
S$……スプライトパターン定義用
X、Y……プレイヤーの座標

その他の変数

A$、B$……地面
F……風速(範囲は－2～2)
G……トリガー入力(トリガーが押されるごとに変化しジャンプ中の姿勢が変わる)
H……ハイスコア用
I、J……ループ用
K……走った距離
L……現在競技中のプレイヤー番号
M……現時点で最高記録を出しているプレイヤー番号
N……プレイする人数
P……挑戦した回数(プレイヤー全員の合計)
S……スティック入力用
T……ジャンプしてからの時間

プログラム解説

1　画面モードの初期設定／文字領域の確保／画面色の指定／変数型宣言／キャラクタパターンの定義／スプライトパターンの定義
2　遊ぶ人数の入力／地面のパターンを作成／初期画面の表示／PSG初期化
3　変数初期化／風向きの設定／スティック入力判定⇨風速表示／砂のスプライトを消す
4　音を消す／地面の表示／時間調整ループ(風によって速度を変化させるため)／ファウルの判定⇨ファウルのマークを表示／トリガー入力判定⇨入力によって選手の姿勢を変える
5　ジャンプ中か判定⇨ジャンプ中だったら行7へ／スプライトパターン切り換え／スティック入力／選手の表示／行4へ
6　スプライト表示サブ
7　滞空時間の計算／選手の座標を求める／選手の表示／着地の判定⇨着地してなければ行4へ／効果音／砂の表示／最高記録の更新
8　挑戦回数のカウント／終了判定⇨まだ挑戦できるのであれば行3へ／効果音／結果の表示／世界記録の判定⇨効果音／メッセージ表示
9　リプレイ処理／スプライトパターンのデータ

（にゃん☆）

プログラマからひとこと　くやしさで頭がいっぱい

去る8月8日、ぼくはコンテストに向けてゲーム作りに没頭していた。しかし、9月号の『THE　BADMINTON』を見て驚いたと同時に大きなショックを受けた。なぜなら、そのとき僕が作っていたゲームとまったく同じだったからだ。「バドミントンはマイナーなのがくやしい」と、考えまで同じだった。実はぼくもバド部員で、広い世の中たとえ遠く離れていても似た者どうし考えることは同じなんだと思いつつ、頭の中は先を越されたくやしさで頭がいっぱいだった。でも『THE　BADMINTON』のほうがおもしろかったので、すぐにあきらめがついた。(Prof.26)

なぜか田舎風景になってしまった。

PROSPORT. FD1

```
1 SCREEN1,3:CLEAR700:WIDTH16:COLOR15,4,1
:KEYOFF:DEFINTA-T:FORI=0TO4:FORJ=0TO7:VP
OKE1408+I*64+J,-255*(J<2):NEXT:VPOKE8214
+I,55+I*2:READS$:SPRITE$(I)=S$:NEXT
2 INPUT"にんずう";N:IFN<1ORN>3THEN2ELSECLS:
FORI=0TO33:A$=A$+" ─":B$=B$+"ネク":NEXT:A$
=A$+"────1──2──3──4──5──6──7──8"+STRING$
(21,"─"):B$=B$+"ミクネクネ"+STRING$(42,"タ"):L
OCATE0,10:PRINT" P1    P2    P3":SOUND7,40
:SOUND3,9:PLAY"T90L8O5V13SM20000"
3 SOUND6,20:T=0:A=0:G=0:K=0:L=PMODN:X=12
0:Y=44:F=RND(1)*6-3:IFSTICK(L)THENLOCATE
3,1:PRINT"ふうそく"F:VPOKE6915,0ELSE3
4 SOUND9,0:K=K+1:LOCATE0,7:PRINTMID$(A$,
K,16)MID$(B$,K,16):FORI=0TO40-F*20:NEXT:
IFX>623-8*KANDG=0THENLOCATEL*5,P¥N+12:PR
INT" ***":PLAY"O5C2":GOTO8ELSEIFSTRIG(L)
ANDK>53THENG=G-(G<3)
5 IFGTHEN7ELSESOUND9,13:A=1-A:S=STICK(L)
:Y=85-Y:X=X-(S=3)+(S=7)+F/2:GOSUB6:GOTO4
6 PUTSPRITE1,(X,Y),L*7+1,A:RETURN
7 T=T+1:X=X+(4-A)*F/8:Y=44-6*T+T^2/4:A=G
:GOSUB6:IFT>23ANDY>40-(A=3)*8THENSOUND9,
13:SOUND6,5:PUTSPRITE0,(X-4,Y-(G<3)*4+6)
,14,4:S=100*K/3+25*X/6-2570:LOCATEL*5,P¥
N+12:PRINTS:SOUND9,0:IFS>HTHENH=S:M=L+1E
LSEELSE4
8 P=P+1:IFP=18*N/3THENPLAY"FCDEFR2":PRIN
TSTRING$(16,61)"RECORD"H"cm   PLAYER"M"W
IN":IFH>895THENPLAY"CFFG6E16F4":PRINT"せか
いしんきろく!!"ELSEELSE3
9 IFSTICK(0)=1THENRUNELSE9:DATA"0Pタミタp♠み
```゚」ロ`","レTアコャ086wqAタ♠","♠XhPX(0880``ロ♠♠"
,"を:ふやつY='","`り!カほ{
```

当選者発表　●11月号ソフトプレゼント当選者　①『幻影都市』＝〈東京都〉永野間祐一〈三重県〉酒徳有一・菅原智明／②『サーク・ガゼルの塔』＝〈東京都〉藤井寛己〈香川県〉高嶋明人〈広島県〉小玉暁洋／③『AD&Dヒーロー・オブ・ランス』＝〈新潟県〉伊藤義央〈富山県〉舟田洋一郎〈大阪府〉下村善宏
```

KICK! KICK! KICK!

キック・キック・キック

MSX MSX2/2+RAM32K BY 沢田広正

▶遊び方は36ページ

変数の意味

A……マシン語の書きこみ用(展開したマシン語データ)

A$、B$……スプライトパターン定義とマシン語の書き込み用

AD……マシン語の書き込み用(アドレスの指定に使用する)

I、J……汎用

P1、P2……各プレイヤーの得点

SU……マシン語のチェックサム用(プログラム中ではSUMという変数名)

プログラム解説

10 初期設定/スプライトパターン定義

20 スプライト面のクリア

30 マシン語をメモリへ書き込む

40〜50 タイトルの表示

60〜70 メインルーチン(マシン語を呼び出す)/ゲーム結果の点数を求める

80〜90 勝者判定

100〜120 スプライトパターンデータ

130〜420 マシン語データ

マシン語解説

&HC000〜&HC05E
初期設定

&HC05F〜&HC0B1
メインルーチン

&HC0B2〜&HC0BD
BASICへの復帰ルーチン

&HC0BE〜&HC13E
プレイヤーの移動処理

&HC13F〜&HC145
速度調節用ウェイト

&HC146〜&HC163
乱数の発生

&HC164〜&HC1A8
ボールの出現

&HC1A9〜&HC262
ボールの移動

&HC263〜&HC2E7
当たり判定

&HC2E8〜&HC32F
ゴール判定

&HC330〜&HC33F
効果音サブ

&HC340〜&HC36A
得点の計算と表示

&HC36B〜&HC3AE
割り込みサブ

&HC3AF〜&HC3B3
割り込みフックの退避エリア

&HC3B4
乱数用ワーク

&HC3B5〜&HC3D8
効果音データ

&HC3D9
現在処理をしているプレイヤー

&HC3DA〜&HC3DD
スティック入力用ワーク

&HC3DE〜&HC3E0
プレイヤーの移動用ワーク

&HC3E1〜&HC3E4
得点用ワーク

&HC3E5
アニメパターン用カウンタ

&HC3E6〜&HC3E7
割り込み用カウンタ

&HC3E8〜&HC3EF
プレイヤーの状態用ワーク

&HC3F0〜&HC449
ボール用ワーク　(にゃん☆)

プログラマからひとこと

やっと採用

いずれこのキャラクターとどこかで会えるでしょう。(たぶん)

初採用で、とってもうれしいです。うるうる。この2、3年間送り続けて20本ぐらいかな。知っている人は知っていると思うけど、Mファンでは、ソニーのコンテスト以来ですね。あのとき、Mファンには何本も送っていたのに、今度はMファンにも投稿してくださいね」と電話でいわれ、ショックだった。これからもどんどん投稿しようと思います。それから、友人のDUYO君がMファンが高い/　とうるうるしていました。話がめちゃくちゃですが、これからもよろしく/　では、また……。(沢田広正)

KICK KICK. FD1

```
10 SCREEN1,2:KEYOFF:COLOR15,0,0:DEFINTA-
Z:WIDTH30:FORI=0TO2:READA$:B$="":FORJ=0T
O31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)
)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
20 FORI=2TO31:PUTSPRITEI,,0:NEXT
30 AD=&HC000:FORI=0TO29:READA$,B$:SUM=0:
FORJ=0TO32:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):
POKEAD,A:AD=AD+1:SUM=SUM+A:NEXT:IF SUM<>
VAL("&H"+B$) THEN BEEP:PRINT "ERROR IN "
;I+22:END ELSE NEXT:DEFUSR=&HC000
40 CLS:FORI=0TO7:VPOKE776+I,VAL("&H"+MID
$("FFAAD4AAD4AAD480",I*2+1,2)):NEXT:VPOK
E8204,&H74:PRINT "1P:0000   <TIME :90>
 2P:0000";:A$=STRING$(30,"a"):FORI=1TO9:
PRINTA$;:NEXT:LOCATE0,22:PRINTA$;
50 LOCATE5,5:PRINT"< KICK! KICK! KICK! >
":LOCATE7,19:PRINT"[PUSH SPACE KEY!]":FO
RI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:LOCATE
7,19:PRINTSPC(17);
60 A=USR(0):FORI=2TO31:PUTSPRITEI,,0:NEX
T:A$=HEX$(PEEK(&HC3E2))+RIGHT$("00"+HEX$
(PEEK(&HC3E1)),2):P1=VAL(A$)
70 A$=HEX$(PEEK(&HC3E4))+RIGHT$("00"+HEX
$(PEEK(&HC3E3)),2):P2=VAL(A$)
80 IF P1<P2 THEN A$="PLAYER-2 WIN !" ELS
E IF P1=P2 THEN A$="DROW GAME !!" ELSE A
$="PLAYER-1 WIN !"
90 LOCATE15-LEN(A$)¥2,12:PRINTA$;:FORI=0
TO9999:NEXT:LOCATE0,12:PRINTSPC(30);:GOT
O40
100 DATA 030F1F3F7F7FFFFFFFFF7F7F3F1F0F0
3C0F0F8FCFEFEFFFFFFFFFEFEFCF8F0C0
110 DATA 307A585A5A78330F3D7E037DFEFF7E0
0000C5E1A5A5A9EECF09C7EC13E7F7F3E
120 DATA 00307A585A5A79370F397E837CFEFE7
C0C5E1A5A5A1ECCF0BC7EC0BE7FFF7E00
```


●11月号ソフトプレゼント当選者　④「ぷよぷよ」=<北海道>柳沢和浩<愛知県>小栗守雄<大阪府>猿渡彰/⑤「キミだけに愛を」=<北海道>城山宏紀<福島県>阿達裕則<福岡県>八木亮一/⑥「DS#30」=<奈良県>福井祥浩<福岡県>井上敏生<長崎県>三角直樹/⑦「ピンクソックス7」=<岩手県>久慈常雄<大分県>日野順一<熊本県>足利賢治

```
13Ø DATA CD9ØØ21B5C3CD3ØC321D9C3Ø671AF3
2E5C377231ØFC3E9Ø32E6C33E3C32E7C33E,1Ø56
14Ø DATA 4832E9C33EAF32EDC33EAØ32E8C332E
CC33EØA32EBC33D3D32EFC3CD64C1CD46C1,11DD
15Ø DATA 3EØ832E5C3F3219FFD11AFC3Ø1Ø5ØØE
DBØ3EC3329FFD216BC322AØFDFB3AE6C34F,11ØØ
16Ø DATA 211218CD52C33AE6C3B72843AF32D9C
3CDD5ØØ32DCC332DAC3AFCDD8ØØ32DBC3DD,11F2
17Ø DATA 21E8C321DFC3CDBECØAF3C32D9C3CDD
5ØØ32DDC332DAC3AF3CCDD8ØØ32DBC3DD21,1334
18Ø DATA ECC321EØC3CDBECØCDA9C118AD21AFC
3119FFDØ1Ø5ØØEDBØC93ADAC3FEØ728ØAFE,1272
19Ø DATA Ø628Ø6FEØ828Ø218ØBDD7EØ13DFE1Ø3
81CDD77Ø1FEØ328ØAFEØ428Ø6FEØ228Ø218,Ø97C
2ØØ DATA ØBDD7EØ13CFEDF3ØØ3DD77Ø17EB72ØØ
83ADBC3B728183EAØ3D77FE5Ø38Ø9DD7EØØ,ØDBØ
21Ø DATA 3DDD77ØØ18Ø7DD7EØØ3CDD77ØØCD19C
1C9F33ADEC38787C6Ø4DD77Ø221E8C33AD9,ØFE6
22Ø DATA C387874711ØØ1BB728Ø41323 1ØFCØ1Ø
4ØØCD5CØØFBC9C5Ø65Ø1ØFEC1C9C53AB4C3,ØD84
23Ø DATA Ø1ØØØØCB7F28Ø1Ø487CB67280 1ØCF57
9A847F1BØ3C32B4C3C1C9E5D5C521FØC316,ØF3C
24Ø DATA ØA7EB728ØBØ1Ø9ØØØ9157AB72ØF3182
AAF3C77233D7723CD46C1FE2Ø38F9FECF3Ø,ØC9C
25Ø DATA F57723AF773EØF237723AF77233C77C
D46C1E6Ø33C23772377C1D1E1C921FØC3Ø1,ØEF9
26Ø DATA Ø81BDD21FØC33EØAF57EB72ØØ6CD3FC
1C33FC2DD7EØ43DFEØ23ØØ23EØFDD77Ø4DD,ØE4D
27Ø DATA 7EØ83DDD77Ø828Ø6CD4FC2C3ØDC2DD7
EØ7DD77Ø8DD56Ø6DD7EØ182DD77Ø1DD56Ø5,ØE1F
28Ø DATA DD7EØ282DD77Ø2CD4FC2DD7EØ2FEF83
8ØDAFDD77ØØDD77Ø4CD4FC2CDE8C2AF32D9,1215
29Ø DATA C3CD63C2AF3C32D9C3CD63C2DD7EØ1F
EAØ2ØØCDD36Ø6FFE521C1C3CD3ØC3E1FE4F,1316
3ØØ DATA 2ØØCDD36Ø6Ø1E521C1C3CD3ØC3E111Ø
9ØØ19DD19Ø3Ø3Ø3F13DC2B5C1C9F3DDE5,ØE8A
31Ø DATA E5C5235Ø59Ø1Ø4ØØCD5CØØC1E1DDE1F
BC9E5FD21E8C33AD9C387875F16ØØFD19DD,11C2
32Ø DATA 7EØ1FE5ØDAE6C2DD56Ø2FD7EØ1923ØØ
2ED44FE1ØD2E6C2DD56Ø1FD7EØØ923ØØ2ED,1ØDD
33Ø DATA 44FE1ØD2E6C2AFDD77Ø63AD9C3B73EF
F2ØØ23C3CDD77Ø5AF3CDD77Ø8DD77Ø721DC,1Ø31
34Ø DATA C33AD9C3B728Ø123DD36Ø6ØØ7EFEØ12
8Ø8FEØ228Ø4FEØ82ØØ6DD36Ø6FF1812FEØ4,ØBFE
35Ø DATA 28Ø8FEØ628Ø4FEØ52ØØ6DD36Ø6Ø118Ø
ØE1C9E5C521CDC3CD3ØC3DD7EØ5FEØ12Ø1C,ØD1B
36Ø DATA 21E1C3CD4ØC33AE1C34F21Ø618CD52C
33AE2C34F21Ø418CD52C3181A21E3C3CD4Ø,ØF36
37Ø DATA C33AE3C34F211D18CD52C33AE4C34F2
11B18CD52C3C1E1C9C5D5Ø6Ø67E235ECD93,1ØØØ
38Ø DATA ØØ231ØF7D1C1C9F3E57E3CB72772ØØ67
7237E3CB72777E1FBC979CB3FCB3FCB3FCB,1ØCB
39Ø DATA 3FC63ØCD4DØØ2379E6ØFC63ØCD4DØØ2
3C9F3DDE5FDE5E5D5C5F53AE5C33D28Ø532,1165
4ØØ DATA E5C3181ØCD64C13ADEC3EEØ132DEC33
EØ832E5C33AE7C33D32E7C32ØØE3E3C32E7,1Ø3D
41Ø DATA C33AE6C3B73D2732E6C3F1C1D1E1FDE
1DDE1FBØØØØØØØØØØF079CØ6ØAØBØØØCØA,ØE7A
42Ø DATA ØDØØØ8ØØØØ46Ø1ØØØ81ØØ9ØØØAØØØDØ
ØØ2ØØØ3Ø2Ø91ØØ8ØØØAØØØDØØØØØØØØØØØØ,ØØD3
```

8HANDS エイト・ハンズ

MSX MSX2/2+ RAM16K BY MIJINKO-SOFT

▶遊び方は37ページ

変数の意味

A、X、Y……データ読みこみ用

A(n)……スプライト面nに表示されているスプライトパターン番号

A$(m, n)……スプライトパターンデータ作成用

B(n)……指の状態(1なら指を上げている)⇒nはプレイヤーの左手から反時計まわりで0〜7の値)

C(n)……手の残り数⇒nはプレイヤーから反時計まわりで0〜3の値)

D……上げられた指の数

E……順位設定用

I、J、K、L……ループ用

P、P$(n)……効果音用

R……順番用

S……宣言した数

W(n)……クリアした順位

プログラム解説

10　画面設定／文字領域の確保／変数の整数型宣言／配列変数定義／ウエイトメッセージ表示／スプライトパターン定義用変数設定

20　フキダシのキャラクタパターン定義

30〜60　手のスプライトパターンデータ作成

　30　プレイヤーの左手のパターンデータ読みこみ・設定

　40　プレイヤーの左手のパターンを反時計まわりに90度回転(COM1の左手のパターン作成)

　50　プレイヤーとCOM1の左手のパターンを左右反転(プレイヤーとCOM1の右手のパターン作成)

　60　プレイヤーとCOM1の両手のパターンを上下反転(COM2とCOM3の両手のパターン作成)

70　スプライトの配置(まだパターン定義していないので手は見えない)

80　効果音データ読みこみ

90　スプライトパターン定義

100　スプライトの色を黒くする(手の表示)／指のフラグ、手の数、順位初期化／PLAY文初期化／誰から始めるか設定

110　指を下げさせる／フキダシとメッセージ表示／効果音

120　プレイヤーか判定⇒プレイヤーでなければ行160へ飛ぶ

130〜140　フルキーの「0」〜「9」キーの入力判定

150　行180へ飛ぶ

160　手の合計数からコンピュータの宣言する数字を計算

170　乱数による時間待ち

180　プレイヤーが指を上げるかの入力処理

190　コンピュータが指を上げるかの処理／上げられた指の総数計算

200　指の上げ下げにより表示するスプライトパターン変更／宣言した数の表示／効果音／時間待ち

210　当たり判定⇒当たりならメッセージ表示／手の数を減らす／手のスプライト消去／効果音／時間待ち／クリア判定⇒クリアなら順位更新／ゲーム終了判定⇒終了なら行230へ飛ぶ

220　順番更新／すでにクリアしているか判定⇒クリアしてい

るなら行220を繰り返す／クリアしていなければ行110へ飛ぶ
230　最下位の設定
240　順位の表示と効果音／時間待ち／行100へ飛ぶ
250　メッセージ枠の表示サブ
260　効果音サブ
270～280　スプライトパターンデータ（行30で読みこみ）
290　手の表示位置と表示パターン番号（行70で読みこみ）
300　効果音データ（行80で読みこみ）

補足

このゲームで不満があるのはコンピュータの宣言した数と行動がバラバラなところ。たとえば「0」と宣言しておいて両手の指を上げていたりする。もう少し、くふうしてほしい。

（MORO）

プログラマからひとこと　効果音が気に入ってます

突然ですが、MIJINKO-SOFTです。ミジンコ（微塵子）ソフトと読みます。名前の由来は、約2年まえ、小学校6年のときに学校で結成したミジンコ隊という個性豊かな7人組からとりました。ミジンコ隊結成のことは、またの機会にでもと思います。このゲームは、初採用ですが、投稿したものの中では、5作目です。自分としては、言葉が表示されるたびに鳴る効果音が気に入っています。苦労して十数種それぞれ違うものを作っただけはあったと思います。学校では、もうほとんどはやらなくなりましたが、これでまたはやらせることができるかも（???）。これからもどんどん載るようなものを作りたいです。（MIJINKO-SOFT）

8HANDS. FD1

```
10 SCREEN1,3,0:COLOR1,10,10:KEYOFF:WIDTH
32:CLEAR8000:DEFINTA-Z:DIMA$(23,31),P$(1
8):GOSUB250:LOCATE12,11:PRINT"Please"STR
ING$(3,29)CHR$(31)"Wait!":LOCATE12,13:PR
INT"やく1分15秒":FORI=0TO23:FORJ=0TO31:A$(I,
J)="00000000":NEXTJ,I
20 FORI=0TO31:VPOKE224+I,VAL("&H"+MID$("
0000008344281000100804020408101010284483
000000001020408040201010",I*2+1,2)):NEXT
30 FORI=0TO2:FORJ=0TO31:READA:A$(I*8,J)=
RIGHT$("00000000"+BIN$(A),8):NEXTJ,I
40 FORI=0TO2:FORJ=0TO3:FORK=0TO7:FORL=0T
O7:MID$(A$(I*8+2,J*8+K),L+1,1)=MID$(A$(I
*8,L+16-J*16+(J¥2)*40),8-K,1):NEXTL,K,J,
I
50 FORI=0TO2:FORJ=0TO1:FORK=0TO31:FORL=0
TO7:MID$(A$(I*8+J*2+1,K),L+1,1)=MID$(A$(
I*8+J*2,(K+16)MOD32),8-L,1):NEXTL,K,J,I
60 FORI=0TO2:FORJ=0TO3:FORK=0TO1:FORL=0T
O15:A$(I*8+J+4,K*16+L)=A$(I*8+J,K*16+15-
L):NEXTL,K,J,I
70 FORI=0TO15:READX,Y,A:PUTSPRITEI,(X,Y)
,0,A:IFA<8THENA(I)=A:NEXTELSENEXT
80 FORI=0TO18:READP$(I):NEXT
90 FORI=0TO23:FORJ=0TO31:VPOKE14336+I*32
+J,VAL("&B"+A$(I,J)):NEXTJ,I
100 FORI=0TO15:PUTSPRITEI,,1:NEXT:FORI=0
TO7:B(I)=0:NEXT:FORI=0TO3:C(I)=2:NEXT:E=
0:PLAY"V15T12004":R=RND(-TIME)*4
110 FORI=0TO7:PUTSPRITEI+8,,,A(I)+8:NEXT
:GOSUB250:LOCATEVAL(MID$("15201511",R*2+
1,2)),VAL(MID$("14110911",R*2+1,2)):PRIN
TCHR$(1)+CHR$(92+R):LOCATE13,11:PRINT"いっ
せーの":P=9:GOSUB260
120 IFR>0THEN160
130 FORI=-1TO0:I=(PEEK(-1051)=255ANDPEEK
(-1050)=255):NEXT:S=9:FORI=0TO7:IF(PEEK(
-1051)XOR255)=2^ITHENS=I:I=8:NEXTELSENEX
T
140 IFPEEK(-1050)=254ANDS=9THENS=8ELSEIF
S=9THEN130
150 GOTO180
160 S=RND(1)*(C(0)+C(1)+C(2)+C(3)+1)
170 FORI=0TORND(1)*300:NEXT
180 B(0)=(PEEK(-1047)=251)*(C(0)>0):B(1)
=(PEEK(-1049)=251)*(C(0)=2)
190 FORI=1TO3:B(I*2)=(RND(1)>.5)*(C(I)>0
):B(I*2+1)=(RND(1)>.5)*(C(I)=2):NEXT:D=0
:FORI=0TO7:D=D+B(I):NEXT
200 FORI=0TO7:PUTSPRITEI+8,,,A(I)+8*(B(I
)+1):NEXT:LOCATE13,12:PRINTS"!":P=S:GOSU
B260:FORI=0TO300:NEXT
210 IFS=DTHENLOCATE13,13:PRINT"よっしゃ!":C(
R)=C(R)-1:PUTSPRITER*2+C(R),,0:PUTSPRITE
8+R*2+C(R),,0:P=10:GOSUB260:FORI=0TO200:
NEXT:IFC(R)=0THENW(E)=R:E=E+1:IFE=3THEN2
30
220 R=(R+1)MOD4:IFC(R)=0THEN220ELSE110
230 FORI=0TO3:IFC(I)>0THENW(3)=I:NEXTELS
ENEXT
240 GOSUB250:FORI=0TO3:LOCATE12,10+I:PRI
NTCHR$(49+I)" ";:P=11+I:GOSUB260:PRINTMI
D$("プレイヤーCOM 1 COM 2 COM 3 ",W(I)*6+1,6
):P=15+W(I):GOSUB260:FORJ=0TO400:NEXTJ,I
:FORI=0TO1000:NEXT:GOTO100
250 LOCATE11,9:PRINT"┌────────┐":FORK=0T
O3:LOCATE11,10+K:PRINT"│        │":NEXT:
LOCATE11,14:PRINT"└────────┘":RETURN
260 PLAYP$(P):FORK=-1TO0:K=PLAY(0):NEXT:
RETURN
270 DATA 2,2,1,2,4,3,4,4,3,1,0,0,0,15,24
0,0,66,76,242,129,134,249,129,129,254,66
,226,28,224,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,7,60,192,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,254
,18,12,242
280 DATA 0,2,5,5,7,9,9,17,18,34,34,68,13
1,128,128,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,
8,4,242
290 DATA 96,159,0,128,159,1,192,95,2,192
,63,6,128,255,5,96,255,4,32,63,7,32,95,3
,96,127,8,128,127,9,160,95,10,160,63,14,
128,31,13,96,31,12,64,63,15,64,95,11
300 DATA L16GD,L16CA,L8A,L16EG,L16AC,L8G
,L16DG,L16GC,L16EA,L8G16R16CD,L16AR16.C,
L16EAC8R4,L16AC8R4,L16EG32R32G8R4,L16GDC
8R4,L16EAEC8,L16ACR8CE,L16ACR8.E,L16ACR8
CD
```


当選者発表　●11月号FFBプレゼント当選者　④「ロトの紋章のコミック」＝〈新潟県〉横田友紀〈群馬県〉森野孝一〈愛知県〉加藤憲司／⑤「コブラのテレカ」＝〈富山県〉石井真樹〈茨城県〉田山智成〈千葉県〉松田裕之〈東京都〉植松茂〈愛知県〉鈴木幹広〈大阪府〉山口勝弘・大橋仁〈京都府〉川口秀信〈兵庫県〉島村竜一〈島根県〉児玉信

ないんす

MSX 2/2+ VRAM64K BY KAM

▶遊び方は36ページ

変数の意味

A、B、C、D、I、J、K、L、NL、R、T、U……汎用
A$、B$……BGM用の文字列
CM……動かせるブロック
M(n, m)……現在のラウンドのデータ
N……ブロックの種類
NA……現在の手数
NM(n)……制限手数
P……プレイ中のラウンド
R1、R2……パレットを変化させるために使用する
SD$(n)……ラウンドのデータ
SK……移動方向用
SL……総ステージ数
W……USR関数の呼び出しに使用
X、X1、Y、Y1……ブロックの表示位置
XL、YR、XR……ブロックの座標
XS……スティック入力用

プログラム解説

10　画面初期設定／グラフィック画面への文字出力準備／変数型宣言／PSGの初期化
20　配列変数宣言／変数初期設定
30　タイマー割り込み先の指定
40　タイトル表示
50〜70　ステージのデータ類の読み込み／ステージの表示
80〜130　ゲーム画面の作成／タイマー割り込みの許可
140　ステージクリア判定
150　ゲームオーバーの判定
160〜180　スティック、トリガーの入力処理
190　全ステージクリアの判定
200〜210　エンディング
220　リプレイ処理
230〜270　ブロックを移動させる処理
280　パレットの変更(一定時間ごとに色を変更する)
290〜300　パレット、ステージのデータ

補足

行290にあるパレットのデータを見てみよう。このプログラムでは1色ごとにRGBに分かれている。これを1つにまとめてしまうと見やすくなるのではないだろうか？　例えばRを256倍、Gを16倍して16進数にしてデータにしておくと、見やすいし後の変更が楽になるはず。プログラムがちょっと面倒になるけど一度やってみては？

(にゃん☆)

プログラマからひとこと

はじめまして、KAMです。私はかつてLINKSのRLBAAに出没し、MNR(ミッドナイトラリー)でトップ争いをしていたKAZUCHANと同一人物です。ファンダムには初投稿で初採用です。デジタイザーで取りこんだ映像をパズルにしたいと思って研究していたときに思いついたゲームで、見た目とは裏腹な難しさが気に入って、制作中に3日くらいハマった覚えがあります。クリアのコツは、動かした後の形を想像しながら解くこと。1年ほどまえにX68000を買ったんですが(68は私には難しい)、MSXを続けてきてほんとうによかったと思う。最後にアドバイスしてくれたMAKOTO、載ったよ。(KAM)

NINES Presented by KAM

NINES. FD1

```
10 CLEAR500:COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP
:"AS#1:DEFINTA-Z:DEFUSR=&H90:W=USR(0)
20 SL=19:DIM M(4,4),SD$(SL),NM(SL):XR=10
7:YR=40:XL=7:P=1:A$="T150L1606S0M9000":A
1$="T15005L16V12"
30 R1=4:R2=3:ONINTERVAL=12GOSUB280
40 PSET(70,80):PRINT#1,"ﾊﾟｽﾞﾙｹﾞｰﾑ  ないんす"
;SPC(86);"by KAM":FORT=0TO1000:NEXTT
50 FORI=2TO11:READA,B,C:COLOR=(I,A,B,C):
NEXT:FORI=1TOSL:READSD$(I),NM(I):NEXT
60 SETPAGE,1:CLS:FORI=0TO228STEP28:LINE(
I,0)-(I+26,26),15,BF:NEXT:PLAYA$,A$,A1$
70 C=2:FORI=0TO224STEP28:LINE(I,2)-(I+24
,26),C,BF:C=C+1:NEXT:SETPAGE,0
80 CLS:NA=0:PSET(89,30),15:PRINT#1,USING
"ROUND ##";P
90 I=1:FORY=1TO3:FORX=1TO3:NL=I-1:N=VAL(
MID$(SD$(P),I,1)):M(X,Y)=N
100 COPY(28*NL,0)-(28*NL+27,27),1 TO (28
*X+XL,28*Y+YR),0
110 COPY(28*N,0)-(28*N+27,27),1 TO (28*X
+XR,28*Y+YR),0:IFN=8THENX1=X:Y1=Y
120 I=I+1:NEXT:NEXT:X=X1:Y=Y1:CM=M(X,Y):
LINE(91,126)-(115,150),11,BF
130 PSET(89,45),15:PRINT#1,USING"NEXT  #
#";NM(P)-NA:INTERVALON
140 K=0:FORI=1TO3:FORJ=1TO3:IFM(J,I)=KTH
ENK=K+1:NEXT:NEXT:GOTO190
150 IFNM(P)-NA=0THENPLAY"V12OE4O6":GOTO2
20
160 XS=STICK(0)ORSTICK(1):IF(STRIG(0)ORS
TRIG(1))=-1THEN80ELSEIFXS=0THEN160
170 IFXS=3ANDX<3THENX=X+1:SK=1ELSEIFXS=7
ANDX>1THENX=X-1:SK=2ELSEIFXS=5ANDY<3THEN
Y=Y+1:SK=3ELSEIFXS=1ANDY>1THENY=Y-1:SK=4
ELSE160
180 ONSKGOSUB230,240,250,260:GOTO130
190 B$="CDECDECDE8":PSET(110,170),0:PRIN
T#1,"GOOD!":PLAYB$,"R16"+B$:FORT=0TO1500
:NEXTT:PSET(110,170):PRINT#1,SPC(5):IF P
<SL THEN P=P+1:GOTO80ELSEINTERVALOFF
200 PSET(60,165),0:PRINT#1,"CONGRATULATI
ONS!";SPC(49);"ALL ROUND CLEAR!"
210 B$="L8O5EEDCFEDCEEEEE2":PLAYB$,"T150
R16"+B$:GOTO210
220 PSET(87,165),0:PRINT#1,"REPLAY=SPC":
FORI=0TO1:I=-(STRIG(0)ORSTRIG(1)):NEXT:P
SET(87,165):PRINT#1,SPC(10):GOTO80
230 R=M(X,Y):L=M(X-1,Y):M(X-1,Y)=R:N=R:M
(X,Y)=L:X=X-1:GOSUB270:X=X+1:N=CM:GOSUB2
70:NA=NA+1:RETURN
240 R=M(X+1,Y):L=M(X,Y):M(X+1,Y)=L:N=L:M
(X,Y)=R:X=X+1:GOSUB270:X=X-1:N=CM:GOSUB2
70:NA=NA+1:RETURN
250 U=M(X,Y-1):D=M(X,Y):M(X,Y-1)=D:N=D:M
(X,Y)=U:Y=Y-1:GOSUB270:Y=Y+1:N=CM:GOSUB2
70:NA=NA+1:RETURN
260 U=M(X,Y):D=M(X,Y+1):M(X,Y+1)=U:N=U:M
(X,Y)=D:Y=Y+1:GOSUB270:Y=Y-1:N=CM:GOSUB2
70:NA=NA+1:RETURN
270 COPY(28*N,0)-(28*N+27,27),1 TO (28*X
+XR,28*Y+YR),0:RETURN
280 SWAPR1,R2:COLOR=(10,R1,2,0):RETURN
290 DATA0,5,0,4,0,5,0,0,7,7,6,0,7,5,7,1,
7,7,7,0,0,0,3,0,4,2,0,4,2,0,012345867,2,
801452367,8,142065378,8,235081647,10,401
527368,12,425167038,14,401352678,12,3016
54728,12,026415378,12,251043678,14,40216
5378,12,125036478,14,827041356,14,601478
532,17
300 DATA471056328,16,164072358,14,601724
538,16,143625708,16,412307658,16
```

●プロコン特別参加賞当選者①　<北海道>黒澤勝士・橋爪健二<青森県>村林恒・五戸康一<宮城県>阿部俊一郎・佐藤敏博<山形県>尾形純・高橋剛<福島県>山口義博<茨城県>酒出智之・畠山達也<栃木県>島野幸三<群馬県>岡部光生<埼玉県>沢田広正・茂木章・関口敏之・丸林孝通・横堀君夫<千葉県>浅井将史・白石恒太・蒔田茂幸<東京都>伊藤直輝・木村徹・澤山隆司・白石匡央・高木浩之・田辺英和・藤田毅・柳橋清隆・山田英征・米山裕

DRIVE GAME2 ドライブ・ゲーム・ツー

MSX MSX2/2+RAM16K BY HASEMAKO

▶遊び方は37ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自車の座標

その他の変数

A$、B$……パターン定義用
C……クラス
CH(n)……キャラクタ判定用(nはキャラクタコード)⇨1=道、2=安全地帯、3=じゃま車、4=クラスライン
F……クラス更新フラグ⇨0=更新する、1=更新しない
HI……ハイスコア
I、J……ループ用
S(n)……スティック入力用(nはスティック入力値)
SP……自車の速度⇨0が速く、2以上では後退する
T……そのクラスでの走行距離
TI……タイム(=スコア)
W……道のパターン番号
W$(n)……道の表示用⇨1行挿入のエスケープシーケンスを含む
XX……自車の横移動増分
X(n)、Y(n)……不用※使用されていない

プログラム解説

10　初期設定／画面初期化／配列変数定義／メッセージ表示
20　スティック入力用、キャラクタ判定用変数設定／ハイスコア初期化／乱数初期化
30　車のスプライトパターン定義／道表示用文字列作成
40　キャラクタパターン定義とキャラクタの色設定
50　フラグなど初期化／スプライト消去／タイトル表示
60〜70　始めの部分の道表示／メッセージ表示／PSGレジスタ設定／効果音
80　自車の座標などの変数初期設定／時間待ち／PSGレジスタ設定／内蔵タイマー初期化
90　REM文
100〜140　ゲームメイン
　100　道のパターン更新、調整
　110　道の表示更新／走行距離更新／クラス更新判定⇨【走行距離が9999を超えたらクラス更新】走行距離とクラス更新フラグ初期化／クラスライン表示【越えていなければ】じゃま車出現判定⇨判定があればじゃま車表示
　120　自車の速度更新、調整
　130　自車の横移動増分更新、調整
　140　自車の座標更新、表示／ゲームオーバー判定⇨【自車が画面下から出ていればゲームオーバー】行170へ飛ぶ【そうでなければ】効果音／自車の位置にあるキャラクタによる分岐
150　REM文
160　安全地帯の処理
170〜180　ゲームオーバー処理
　170　効果音／道のフラッシュ／演奏終了待ち
　180　効果音／時間待ち／画面、スプライト消去／メッセージ表示／行220のキー入力サブ呼び出し／行50へ飛ぶ
190　(クラスライン通過処理)クラス更新判定⇨すでに更新済みなら行100へ飛ぶ／クリア判定⇨【まだなら】クラス更新／フラグ設定／行100へ飛ぶ【クリアなら】タイム設定／ハイスコア更新
200　効果音／時間待ち
210　スプライト、画面消去／クリアメッセージ、スコア表示／キー入力サブ呼び出し／行50へ飛ぶ
220　メッセージ表示／ハイスコア表示／トリガー入力待ち／もとの処理へもどる
230　スプライト消去／もとの処理にもどる／キャラクタパターンデータ(行40で読みこみ)

補足

このプログラムは6画面のものを圧縮したものだそうだが、そのためかプログラム中にいくつかゴミが残っている。配列変数X(n)とY(n)やムダなカッコ、コロン「:」などがそれだ。動けばいいではなく、もう少していねいにプログラムを組んでほしい。　(MORO)

プログラマからひとこと

ディグダグがしたい!

MSX・FAN

MSXに2HDを、という声があるが、私は反対だ。ここ3、4年のうちに、ディスクは、順次、光ディスクに変わっていくからだ(たぶん)。もはや、2HDは時代遅れだ。ソニーが光ディスクウォークマンを発売するが、その、ドライブ、ディスク、フォーマットを流用すれば、価格もおさえられる。しかし、これらを実現させるには、いくつかの問題がある。ひとつは、ソニーがMSXから手を引くみたいだし(私にはそう思える。APPLEとはムフフッの仲みたいだし)、もうひとつは、ソニーの光ディスクに対してPanasonicが、テープ版、コンパクトDATを発売するからだ。★OLDIES希望ベスト10というのはどうでしょうか。ちなみに私は、パックマン、ディグダグ、ギャラガなどが希望です。(HASEMAKO)

DRIVE2. FD1

```
10 KEYOFF:CLEAR999:DEFINTA-Z:SCREEN1,0:C
OLOR1,15,14:WIDTH32:DIMCH(255),X(220),Y(
220),W$(22):PRINTSPC(203)"PLEASE WAIT"
20 S(7)=-1:S(3)=1:FORI=33TO99:CH(I)=1-(I
>64ANDI<91)*3:NEXT:FORI=161TO255STEP8:CH
(I)=3:NEXT:CH(32)=3:CH(131)=2:CH(133)=2:
HI=10800:I=RND(-TIME)
30 A$=CHR$(255):SPRITE$(0)=A$+"けけ"+A$+A$
+"<<<":SPRITE$(1)="BffBBテテテ":FORI=0TO22:
W$(I)=CHR$(27)+"L"+STRING$(I+1,"♦")+"a%%
%%%%b"+STRING$(23-I,"♦"):NEXT
40 FORI=0TO3:READA$,B$:FORJ=0TO7:VPOKEAS
C(A$)*8+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEX
TJ,I:FORI=0TO11:FORJ=0TO7:VPOKE(1288+J+I
*64),VPEEK(1288+J):NEXT:VPOKE8212+I,(I+2
)*16+1:NEXT:VPOKE8196,240:VPOKE8204,222
50 T=0:C=1:F=1:GOSUB230:CLS:PRINTSPC(202
)"[DRIVE%GAME]":GOSUB220
60 LOCATE0,0:FORI=0TO24:PRINTW$(11);:NEX
T:LOCATE13,3:PRINT"<%GO%>":SOUND7,56
70 PLAY"V14T163L8O4FV15GV14GV15GV14GV15G
V14FV15GV14GV15GV14GV15GV14GA","S0M8000T
163L8O4CD2DCD2DDE","S0M8000T163L8O3FG4G4
G8FG4G4GGA":FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT
```


●プロコン特別参加賞当選者②　〈神奈川県〉大川原宏志・杉本健一・鈴木朝夫・谷地田志郎・中村祐介・堂園俊郎〈長野県〉斎藤大輔・中谷稔・百瀬貴之〈新潟県〉岩崎朋美・遠藤正樹・水野裕之〈石川県〉俵広明〈岐阜県〉稲川晋平・田中将司〈静岡県〉石井基樹・上野純孝・角谷広昭・金沢琢磨・鈴木靖行〈愛知県〉伊藤友則・近藤守弘〈三重県〉島幸司・樋口義剛〈滋賀県〉小野努・宗本誠太郎・温井和也〈京都府〉今井英雄・藤井宏

```
80 X=128:Y=170:W=11:XX=0:SP=0:T=3000:FOR
I=0TO999:NEXT:SOUND1,2:SOUND8,13:TIME=0
90 '◆─ MAIN ─◆
100 W=W+RND(1)*3-1:IFW=23THENW=22ELSEIFW
=-1THENW=0
110 LOCATE0,0:PRINTW$(W):T=T+((160-Y)^2)
¥80:IFT>9999THENT=0:F=0:LOCATE0,0:PRINTS
TRING$(64,CHR$(70-C));:ELSEIFRND(1)*(C+7
)>6THENLOCATEW+2+RND(1)*6,0:PRINTCHR$(16
1+(INT(RND(1)*12))*8);
120 SP=SP+1+(STRIG(0)ORSTRIG(1))*2:IFSP<
0THENSP=0ELSEIFSP>6THENSP=5
130 XX=XX+S(STICK(0)ORSTICK(1)):IFXX<-4T
HENXX=-4ELSEIFXX>4THENXX=4
140 Y=Y+SP-SGN(Y):X=X+XX:PUTSPRITE0,(X,Y
):PUTSPRITE1,(X,Y):IFY¥190THEN170ELSESOU
ND0,Y:ONCH(VPEEK(6144+(X+4)¥8+(Y¥8)*32))
GOTO100,160,170,190
150 '◆─ SUB ─◆
160 Y=Y+16:GOTO100
170 SOUND8,0:SOUND6,30:SOUND7,40:PLAY"",
"S0M20000O1C2":FORI=0TO0:VPOKE8196,RND(1
)*256:I=PLAY(0):VPOKE8196,240:NEXT
180 SOUND7,56:PLAY"T180L4O4FR8B-","S0M50
00T180L4O4CR8F","S0T180L4O3FR8B-R1":FORI
=0TO4500:NEXT:CLS:GOSUB230:LOCATE12,4:PR
INT"[CRUSH]":LOCATE11,8:PRINT"[CLASS%"CH
R$(71-C)"%]":GOSUB220:GOTO50
190 IFFTHENGOTO100ELSEIFC<5THENVPOKE8208
,RND(1)*256:C=C+1:F=1:GOTO100ELSETI=TIME
:IFHI>TITHENHI=TI
200 PLAY"S0T180L8O4R8BR8G+R8BR8BA","S0T1
80L8O3EBG+BEBG+BA","S0M6000T180L8O4BBBAG
+G+F+G+AR1":FORI=0TO4000:NEXT
210 GOSUB230:CLS:LOCATE6,5:FORI=0TO21:FO
RJ=0TO-(I=3ORI=9ORI=16)*200-(I=0)*2000:N
EXT:PRINTMID$("<ALL%CLEAR%[CLASS%A]>",I+
1,1);:BEEP:NEXT:LOCATE10,8:PRINTUSING"[T
IME%#分##秒]";TI¥3600;(TI/60)MOD60:GOSUB22
0:GOTO50
220 LOCATE8,12:PRINT"[PUSH%SPACE%KEY]":L
OCATE7,18:PRINTUSING"<HI%SCORE%[#分##秒]>"
;HI¥3600;(HI/60)MOD60:FORI=0TO1:I=-STRIG
(0)-STRIG(1):NEXT:RETURN
230 PUTSPRITE0,(0,-31),15:PUTSPRITE1,(0,
-31),1:RETURN:DATA a,8080C0C0C0C08080,b,
0101030303030101,.,FF9999FFFF3C3C3C,%,FF
FFFFFFFFFFFFFF
```

Warrior ウォリアー

MSX MSX2/2+RAM16K BY まもてん

▶遊び方は38ページ

スプライト

スプライト面番号

0、1：ダメージ効果
2、3：ウォリアー
4〜7：生命と精神のグラフを細くするために黒で表示

スプライトパターン番号

（0〜15は右向き）
0：歩行3
1：歩行1
2：静止、歩行2・4
3：パンチ、鈍パンチ、吸血パンチ、気功弾発射、回転連打1
4：キック（左向きが回転連打2）
5：ジャンプ、とびげり1
6：ジャンプパンチ、炎の柱、操作弾発射、回転連打3
7：ジャンプキック、とびげり2（左向きが回転連打4）
8：防御
9：操作弾
10：気功弾
11：やられた
12：死んだ
13：バンザイ
14：ダメージ効果
15：グラフ縮め用
16〜31：それぞれ0〜15の鏡像（すべて左向き）

変数の意味

スプライト座標

M(n)……ウォリアーの移動方向X成分÷4／操作弾の速度X成分÷4／回転連打ポーズ決定用カウンタ
N(n)……ジャンプ時の速度Y成分決定用カウンタ／操作弾の速度Y成分／とびげり時の速度Y成分
X(n)、Y(n)……ウォリアーの位置（X座標は4分の1）
XX(n)……気功弾・操作弾のX座標÷4／回転連打終了判定用カウンタ／炎の柱上端のY座標増分／鈍パンチ効果終了判定用カウンタ
YY(n)……気功弾・操作弾・炎の柱上端のY座標

その他の変数

A……攻撃命中時の敵の防御力／一時変数
A$、B、M、N、V、X、Y……一時変数
C(n)……ウォリアーの色
H(n)……生命
I、J……ループ用
O(n)……歩行カウンタ
P……プレイヤー番号＋1
P(n)……精神／敵に与えるダメージ
Q(n)……ウォリアーのポーズ（8〜16で、内容はスプライトパターン番号の0〜8と同じだが向きは問わない）
R(n)……ウォリアーの向き
S……スティック入力値／トリガー入力値
S(n)……入力装置（STICK関数の引数と同じ）
T(n)……ウォリアーの種類（0：気功弾、1：炎の柱、2：操作弾、3：とびげり、4：回転連打、5：鈍パンチ、6：吸血パンチ）
W(n)……ウォリアーの状態（0：歩行・静止、1：ジャンプ、2：気功弾、3：炎の柱、4：操作弾、5：とびげり、6：回転連打、7：鈍パンチ、8：吸血パンチ、9：欠番、10：必殺技命中、11：必殺技はずれ）

プログラム解説

10〜50　プログラム初期化
　10　画面初期化等
　20　カラーテーブル、パターンジェネレータテーブルのセット
　30　タイトル表示
　40　カウントダウンとスプライトジェネレータテーブルのセット
　50　PSG初期化／スプライ

●プロコン特別参加賞当選者③　〈大阪府〉北川豊和・北川純次・竹内陽一・田中猛彦・村上福之・森津正臣・山下勉・山口進司・吉村一真〈兵庫県〉高田浩一・竹谷悟・西村洋介・矢野孝次・山田光二〈奈良県〉二宮靖智〈和歌山県〉大澤和孝・西岡哲志〈鳥取県〉浜田雄一郎〈島根県〉加藤真樹・山根亮〈岡山県〉杉山幸一・樋口元之〈広島県〉江崎大介・杉原守・藤田純敷〈愛媛県〉竹田賢二・松本道明〈高知県〉岡林大

ト消去／画面クリア／変数初期化

60〜210　ゲーム初期化

60〜80　入力装置選択

90〜120　ウォリアーメニューの表示

130〜170　ウォリアーの選択

180〜200　ゲーム画面を描く／変数初期化

210　ウォリアーの表示

220〜540　メインループ

220　鈍パンチ効果の処理

230　スティック入力／必殺技の途中ならウォリアーの状態によって分岐

240　歩行

250　ジャンプ／防御

260　トリガー入力／トリガー入力がある場合の処理

270　パンチ・キック・ジャンプパンチ・ジャンプキックの処理／必殺技による分岐

280〜300　気功弾

310〜330　炎の柱

340〜370　操作弾

380〜410　とびげり

420〜430　回転連打

440　実行されないむだな行

450　鈍パンチ・吸血パンチ

460　ウォリアーの表示(パンチ・キック・ジャンプパンチ・ジャンプキックのときは8ドット前に出る)／歩行・静止・気功弾・炎の柱・操作弾なら行220へ／とびげりと回転連打以外は必殺技終了／必殺技命中かはずれなら分岐

470〜480　(ジャンプ)パンチ・(ジャンプ)キック・鈍パンチ・吸血パンチのはずれ判定

490〜520　命中時の処理

530〜540　精神のクリア／炎の柱を消す

550〜590　試合終了

550〜560　ダメージ効果表示

570　ダメージ効果消去／「バンザイ」と「倒れた」表示／メッセージ／ディレー

580　ミュージック

590　トリガーと音楽終了待ち／リプレイ

600　効果音サブ

610　スプライト消去サブ

620〜810　データ

620〜650　カラーテーブル&パターンジェネレータテーブルデータ

660〜810　スプライトジェネレータテーブルデータ

補足

とにかく読みづらいプログラムだ。その原因は

1．変数が整理されていない

2．代入文内の関係式の多用等によって必要以上に複雑になっている

1については、

①一時変数として使う変数の数は少ないほうがいい(ただし、スイッチ、カウンタ、ポインタなど性格の異なるものは分けたほうがいい)

②複数の一時変数でないものを同じ変数に割り当ててはいけない(このプログラムの場合、配列M、N、XX、YYについてはやむを得ない面もあるが、カウンタと座標と速度は分けるべきだろう)

③なくしてしまえる変数はなくしたほうがいい

例えば、配列Wがあるのだから、配列Qは不要だ。少なくとも配列Qの内容を配列Wの値に対応するポーズとすれば、いちいち各ルーチンで配列Qの値を設定する必要はない。

また、敵に与えるダメージについては、精神と同じ配列Pに割り当てていることも問題だが、これもそれぞれの技に対応するダメージの表を作れば、各処理ルーチンで設定する必要はない。回転連打の処理でも、終了判定用カウンタ(配列XX)があるのだから、ポーズ決定用カウンタ(配列M)は必要ないはずだ。

不必要にわかりにくい部分の例を挙げてみよう。

「IF式THEN行番号」を「ON式GOTO行番号」としている例がいくつかある。個性を出そうというつもりかもしれないが、百害はないとしても一利もないのでやめたほうがいい。

行240の最初のIF〜THEN節のQ(P)への代入文はとても複雑だが、歩行時のポーズ番

プログラマからひとこと

FM音源は最高

いつもなら歓喜の踊りを3分は踊り続けるのですが、今回は1分ですませてしまいました。なぜかと申しますと、昨日、「FMパック」が届いたためです。なぜそれが理由なのかは私にもわかりません。FM音源は最高すね。それまではとてもさみしかった。『ファミパロ2』にもめでたくBGMがつき、光栄のゲームはよりいっそう深みが増し、FM音楽館の作品を聞けるようになり、うれしいかぎりです。うわー、今気づきました。原稿いっぱいに書くと500字になることに。くやしいので圧縮、このゲ不満有三、超遅、2人対戦のみ、死時スプパタ変、感謝一週間の壁ノミネート、我願入賞。疲労。(まもてん)

当選者発表 ●プロコン特別参加賞当選者④〈福岡県〉太田雅之・兼田和男・堤健二・中村彰宏〈長崎県〉田上敦士・本田紀世志〈熊本県〉寺田伸夫・村田猛〈大分県〉早尻哲也〈宮崎県〉堀雅晶〈鹿児島県〉日高洋士〈U.S.A.〉鈴木勇也

号を順に並べた配列を用意して配列Oの値によって参照すれば、ずっとすっきりするはずだ。

行240の最後の行の「IF」以下は、歩くのをやめたときの処理で、次に歩くとき静止状態から始まらないように、配列Oの値が奇数のときは0または2にしているものだ。しかし、わざわざ0と2にしなくても

O(P)=(O(P)+O(P)MOD2)MOD4

とすれば、奇数判定すら必要ない。

行250の1行目の「SMOD7=1」は「S=1ORS=8」と同じだが、たった1文字しか違わないのにどうしてわかりにくい表現を選ぶのだろう。

ここもとてもわかりにくい部分なので、カウンタの値から速度の基準値を計算しているが、とびげりの処理と同様に等加速度運動として処理したほうがいいだろう。つまり、配列Nを速度Y成分として、ジャンプしたときにNから16を引き、空中にいる間はNに4を足し続けるという方法が、少しわかりやすい。

行260の1～2行目のP(P)への代入文は、P(P)が偶数のときは1、奇数のときは2を加えるものだ。たぶん、動かないときは移動時やジャンプ時の1.5倍のスピードで精神が増加するようにしたかったのだろうが、P(P)は、いったん奇数になると2度と偶数にはならないので、結果的にはほぼ2倍になってしまっている。つまり、「ANDP(P)MOD2」はほとんど意味がなく、不必要に複雑だということだ。

(ANTARES)

WARRIOR. FD1

```
10 SCREEN1,3,0:COLOR15,0,0:KEYOFF:WIDTH3
2:DEFINTA-Z:LOCATE12,8:PRINT"おまちください
20 FORI=0TO6:READA,A$:VPOKE8200+I,A:FORJ
=0TOLEN(A$)¥2-1:VPOKE512+I*64+J,VAL("&H"
+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
30 LOCATE13,10:A$=SPACE$(26):PRINT"@EEEE
B"A$"DpqrsD"A$"AEEEEC"SPC(58)"tuまもてん"SPC
(55)"1991年 8月 18日":B$="084C2A6E195D3B7F
40 FORI=0TO15:LOCATE16,8:PRINT"jさい"16-I:
READA$:FORJ=0TO31:V=VAL("&H"+MID$(A$,J*2
+1,2)):VPOKE14336+I*32+J,V:VPOKE14864+I*
32+J-(J¥16)*32,INSTR(B$,HEX$(VMOD16))*16
+INSTR(B$,HEX$(V¥16))-17:NEXTJ,I
50 FORI=0TO12:SOUNDI,VAL(MID$("000000000
00016491615150022",I*2+1,2)):NEXT:GOSUB6
10:CLS:P=0:S(0)=0
60 LOCATE7,10:PRINT"oレイヤー"HEX$(P+1)"は kれ
をつかいますか?":S(1)=S(0)+1
70 S=STICK(0):S=(S=7)-(S=3):S(P)=(S(P)+S
+3)MOD3:S(P)=(S(P)+(PANDS(1)=S(0))*S+3)M
OD3:LOCATE11,12:PRINTMID$(" キーボード  ジョ
イスティック1ジョイスティック2",S(P)*10+1,10)
80 B=A:A=STRIG(0):IFB=0ANDATHENCLS:ONPGO
TO90:P=1:GOTO60ELSEIFSTHENGOSUB600:FORI=
0TO199:NEXT:GOTO70ELSE70
90 P=0:FORY=0TO18STEP6:FORX=1TO16STEP15:
LOCATEX,Y:PRINT"┌────────────┐":LOCATEX
,Y+5:PRINT"└────────────┘";
100 IFP>0THENFORI=0TO1:A=P*2+I-1:PUTSPRI
TEA-1,((PMOD2)*120+VAL(MID$("39504830304
040",A,1))*4,(P¥2)*48+7-(P=3)*I*12+(P=20
RP=4)*8),VAL("&H"+MID$("7B802390A0E050",
A,1)),VAL("&H"+MID$("3A60697040303 0",A,1
)):NEXT
110 FORI=1TO4:LOCATEX,Y+I:PRINT"|
     |";:NEXT:LOCATEX+6,Y+2:PRINTMID$("
       きこうjん ほのおのはしら   そうさjん    としiり
かいてんれんj    kんmンチきゅうけつmンチ",P*8+1,8):P=P+1
:NEXTX,Y:LOCATE2,10:PRINT"YYYY":T(0)=8:T
(1)=8:P=0
120 FORI=1TO2:LOCATE3,I*2:PRINTMID$("pqr
s tuまもてんキャラクターのせんたく",I*11-10,11):NEXT:X=
1:Y=-(T(0)=0):A$=STRING$(17,28)
130 GOSUB600:B$="D"+LEFT$(A$,13)+"D"+A$:
LOCATEX*15+1,Y*6:PRINT"@EE oレイヤー "HEX$(P
+1)" EEB"A$B$B$B$B$"AEEEEEEEEEEEEEC";
140 S=STICK(S(P)):M=X:N=Y:X=X-(S=7ANDY>0
ANDX)-(S=3ANDX=0):Y=Y+(S=1ANDY>1-X)-(S=5
ANDY<3):IFX+Y*2-1=T(0)THENIFY=NTHENX=MEL
SEIFY=2ORY=2-XTHENY=Y+(Y-N)ELSEY=N
150 B=A:A=STRIG(S(P)):IFB=0ANDATHENT(P)=
X+Y*2-1:GOTO170ELSEIFSMOD2=0THEN140
160 B$="|"+LEFT$(A$,13)+"|"+A$:LOCATEM*1
5+1,N*6:PRINT"┌────────────┐"A$B$B$B$B$
"└────────────┘";:GOTO130
170 P=1-P:ONPGOTO120:CLS:FORI=0TO1:C(I)=
VPEEK(6915+T(I)*8):NEXT:GOSUB610
180 FORI=0TO127:VPOKE6784+I,96:NEXT:FORI
=0TO3:PUTSPRITE4+I,(48+I*32+(I¥2)*64,0),
1,15:NEXT
190 A$="@EEEEEEEEEEEEEB  ":LOCATE1,0:PRIN
TA$A$;:FORI=0TO2:A$="D"+MID$("oレイヤー
  せいめいTTTTTTTTせいしんHHHHHHHH",I*12+1,12)+"
D  ":PRINTA$A$;:NEXT:A$="AEEEEEEEEEEEEEC
 ":PRINTA$A$
200 FORI=0TO1:VPOKE6183+I*16,49+I:H(I)=3
1:M(I)=0:N(I)=0:O(I)=0:P(I)=0:R(I)=1-I*2
:W(I)=0:X(I)=16+I*24:Y(I)=127:XX(I)=0:YY
(I)=209:VPOKE6923+I*4,C(I):NEXT
210 FORI=0TO16:FORJ=0TO1:PUTSPRITE2+J,(I
*R(J)*4+J*224,127),,10-R(J)*8-IMOD2+(IMO
D4=3):SOUND2+J*2,(IMOD16)*16:NEXTJ,I
220 P=1-P:IFT(1-P)=5ANDXX(1-P)>0THENXX(1
-P)=XX(1-P)-1:ONXX(1-P)MOD2GOTO220
230 S=STICK(S(P)):IFW(P)>1THENONW(P)-1GO
TO290,320,350,400,430
240 Q(P)=10:M(P)=(S>6ANDX(P)>0)-(S>1ANDS
<4ANDX(P)<56):IFM(P)THENO(P)=O(P)+1:Q(P)
=10-(O(P)¥2MOD2+1)*(O(P)MOD2):R(P)=M(P)E
LSEIFO(P)MOD2=1THENO(P)=(1-O(P)¥2MOD2)*2
250 X(P)=X(P)+M(P):N(P)=(N(P)-(SMOD7=1OR
S=2ORN(P)>0))MOD10:Y(P)=Y(P)-(N(P)-5)*(N
(P)>0)*4:IFN(P)>0THENQ(P)=13ELSEIFS>3AND
S<7THENQ(P)=16
260 S=STRIG(S(P)):IFSTHENP(P)=P(P)-(P(P)
<31)*(1+(M(P)=0ANDP(P)MOD2)):VPOKE6246+P
(P)¥4+P*16,73+P(P)MOD4:SOUND2+P*2,263-P(
P)*8:GOTO460
270 IFP(P)=0THEN460ELSEQ(P)=11-(P(P)>7)-
(Q(P)=13)*3:W(P)=1:SOUND2+P*2,0:IFP(P)<3
1THENP(P)=1-(Q(P)=15)+P(P)¥8:GOTO460ELSE
P(P)=0:ONT(P)GOTO310,340,380,420,450,450
280 Q(P)=11:W(P)=2:P(P)=10:N(P)=0:XX(P)=
X(P)+R(P)*4:Y(P)=127:YY(P)=127
290 XX(P)=XX(P)+R(P)*4:IFXX(P)<-7ORXX(P)
>63THENQ(P)=10:W(P)=11:YY(P)=209
300 PUTSPRITEP,(XX(P)*4,YY(P)),11,18-R(P
)*8:IFY(1-P)>95ANDABS(X(1-P)-XX(P))<4THE
NW(P)=10:GOTO460ELSE460
310 Q(P)=14:W(P)=3:P(P)=4:XX(P)=-1:YY(P)
=19
320 FORI=-(YY(P)=20)TO1+(XX(P)<0ANDYY(P)
=19):LOCATE0,YY(P)-XX(P)*I:PRINTSTRING$(
32,89-XX(P)*I):NEXT:XX(P)=XX(P)*(1+(YY(P
)=16)*2):YY(P)=YY(P)+XX(P):IFYY(P)=21THE
NQ(P)=10:W(P)=11
330 IF(Y(1-P)+1)¥8+4>YY(P)-XX(P)THENW(P)
=10:GOTO460ELSE460
340 Q(P)=14:W(P)=4:M(P)=0:N(P)=0:XX(P)=X
(P)+R(P)*6:Y(P)=127:YY(P)=139
350 M(P)=M(P)+(S>5ANDM(P)>-4)-(S>1ANDS<5
ANDM(P)<4):N(P)=N(P)-(SMOD7=1ORS=2)*(N(P
)>-4)-(S>3ANDS<7ANDN(P)<4):XX(P)=XX(P)+M
(P):YY(P)=YY(P)+N(P)*4:P(P)=ABS(M(P)+1)+
ABS(N(P)+1)
360 IFXX(P)<-5ORXX(P)>61ORYY(P)<31ORYY(P
)>190THENM(P)=0:N(P)=0:Q(P)=10:W(P)=11:Y
Y(P)=209
370 PUTSPRITEP,(XX(P)*4,YY(P)),3,9:IFABS
(XX(P)-X(1-P))<3ANDYY(P)-Y(1-P)+(Q(1-P)>
12)*8>-16ANDYY(P)-Y(1-P)<32THENW(P)=10:M
(P)=0:N(P)=0:GOTO460ELSE460
380 Q(P)=15:W(P)=5:R(P)=1+(X(1-P)<31)*2:
A=X(P):X=X(1-P)-R(P)*20:A=A+(A+X)MOD2:N(
P)=-20:Y(P)=127:B=2+(X<A)*4:FORI=ATOXSTE
PB:X(P)=I:N(P)=N(P)+4+(N(P)=16)*36:Y(P)=
Y(P)+N(P)
390 PUTSPRITE2+P,(X(P)*4,Y(P)),,13-R(P)*
8:I=I+(X=IANDY(P)<127)*B:NEXT:N(P)=-20
400 P(P)=6:X(P)=X(P)+R(P)*2+(S=7)-(S=3):
N(P)=N(P)+4:Y(P)=Y(P)+N(P):IFX(P)<2ORX(P
)>54THENR(P)=-R(P):X(P)=X(P)+R(P)*2
410 IFY(P)=127THENN(P)=0:W(P)=11:GOTO460
ELSE460
420 W(P)=6:M(P)=7:N(P)=0:R(P)=1+(X(P)>X(
1-P))*2:Y(P)=127:XX(P)=17
430 M(P)=(M(P)+1)MOD4:P(P)=4:Q(P)=11+M(P
)+M(P)¥2:R(P)=-R(P):XX(P)=XX(P)-1:X(P)=X
(P)+((S=7ANDX(P)>1)-(S=3ANDX(P)<55))*2:I
FXX(P)=0THENM(P)=0:Q(P)=10:W(P)=11:GOTO4
60ELSE460
440 Q(P)=11:W(P)=7:GOTO460
450 P(P)=6:Q(P)=11:W(P)=2+T(P)
460 PUTSPRITE2+P,(X(P)*4-R(P)*(Q(P)MOD11
<5ANDQ(P)<>13)*8,Y(P)),,Q(P)-R(P)*8:A=W(
P):IFA=0ORA>1ANDA<5THEN220ELSEIFA=1ORA>6
THENW(P)=0:IFA>9THENONA-9GOTO490,530
470 A=Q(P)-11-Q(P)¥14:X=ABS(X(0)-X(1)):I
FX<2+AMOD2ORX>4+(AMOD2)*2ORSGN(X(P)-X(1-
P))=R(P)THEN530
480 Y=Y(P)+16+(A=0)*4+(A¥3)*10:IFY-Y(1-P
)+(Q(1-P)>12)*8<-6ORY-Y(1-P)>32THEN530
490 SOUND7,55:A=5-(Q(1-P)=16ANDR(P)<>R(1
-P))*5:FORI=5TOP(P)*5+4:SOUND13,0:PUTSPR
ITEP,(X(1-P)*4+(IMOD2)*4-2,Y(1-P)+(I¥2MO
D2)*4-2),6,22+R(P)*8:PUTSPRITE3-P,,,19+R
(P)*8
500 IFT(P)=6ANDP(P)=6THENH(P)=H(P)-(IMOD
A=4ANDH(P)<31):VPOKE6214+H(P)¥4+P*16,81+
H(P)MOD4
510 H(1-P)=H(1-P)+(IMODA=4):VPOKE6230+H(
1-P)¥4-P*16,80+H(1-P)MOD4:IFH(1-P)=0THEN
550ELSENEXT:SOUND7,49:PUTSPRITEP,(0,209)
520 IFT(P)=5ANDP(P)=6THENXX(P)=32
530 P(P)=0:IFW(P)=0THENLOCATE6+P*16,3:PR
INT"HHHHHHHH":IFVPEEK(6752)<>32THENLOCAT
E0,16:PRINTSPC(128)
540 GOTO220
550 VPOKE6916-P*4,209:FORI=Y(1-P)TO127:S
OUND13,0:PUTSPRITEP,(X(1-P)*4+(IMOD2)*4-
2,I+(I¥2MOD2)*4-2),6,22-R(P)*8:PUTSPRITE
3-P,(X(1-P)*4,I),,19+R(P)*8:NEXT
560 FORI=Y(P)TO127:SOUND13,0:PUTSPRITEP,
(X(1-P)*4+(IMOD2)*4-2,125+(I¥2MOD2)*4),6
,22-R(P)*8:PUTSPRITE2+P,(X(P)*4,I),,10-R
(P)*8:NEXT:FORI=0TO99:SOUND13,0:PUTSPRIT
EP,(X(1-P)*4+(IMOD2)*4-2,125+(I¥2MOD2)*4
),6,22+R(P)*8:NEXT
570 VPOKE6912+P*4,209:VPOKE6922+P*4,52:V
POKE6926-P*4,48:LOCATE9,10:PRINT"oレイヤー"H
EX$(P+1)"の しょうり!!":FORI=0TO999:NEXT
580 SOUND7,49:PLAY"T120S0M5000L8R8CCR4CC
R8C2","T120V15O2L8GABO3CDEFO2BO3C2","T12
0V15O5L8GABO6CDEFO5BO6C2"
590 FORI=0TO1:I=-(STRIG(S(0))+STRIG(S(1)
))*(1+PLAY(0)):NEXT:GOTO50
600 FORI=0TO9:SOUND2,(3^I)MOD256:NEXT:SO
UND2,0:RETURN
610 FORI=0TO31:VPOKE6912+I*4,209:NEXT:RE
TURN
620 DATA 208,0000030F1E1D3A343436171B0C0
300000000C0F018E874343474E8D830C00000343
434343434343400000FFFF00FF0000,52,0000000
000000000C0C0C0C0C0C0F0F0F0F0F0F0F
0FCFCFCFCFCFCFCFFFFFFFFFFFFFFFF
630 DATA 166,000000000000000C0C0C0C0C
0C0C0F0F0F0F0F0F0FCFCFCFCFCFCFCFCFFF
FFFFFFFFFFFFF,96,0000000000000000180C387
87C3E7EFFFFFFFFFFFFFFFFFF,172
640 DATA 800410800240100 1,240,4A45F04A4A
8810000A85BE84848448004AF5405E80A09E002A
25203C40403E000A45C84E44443800241A4C4848
488800848AF48080807800F41A141010204000
650 DATA 240,E341492A2A36220080006213729
27A000200AA32222227000000255654542400E05
050744A4AF10600000004080800000
660 DATA 0001030301000070F1B1B1B00061E1C1
00080C0C08000808080B0B080C060606070
670 DATA 0001030301000030B1A1B1B03071E1C1
00080C0C0800080C0F070808060606070
680 DATA 01030301000303030301010101010
180C0C08000808080808080808080C0
690 DATA 00060F0F06000B151C1A061F1938303
800000000000000F0F0000000080C0C0E0
700 DATA 00060F0F0601070F1F131901030303 0
70000003030F0E080FFFF808000000000
710 DATA 0000000001030301 0E1F1B1B000F0F0
800000000 80C0C08000808 0C0C0C08000
720 DATA 0000000060F0F06397F6E6E0DFDFB8
300000000000000000F0F000000000080
730 DATA 0000000060F0F16396F77370C0E060
4000000000000000C0F0B8D8E07F3F01
740 DATA 0000000030707030007070707061E3
C000000030B0B070E0C000C0E0606070
750 DATA 03070F0F0F0F07030000000000000000
0C0E0D0F0D0D0A0C000000000000000000
760 DATA F03F9F2F1D7A1D4A1D7A1D2F9F3FF00
00000E0B854AA55AB55AA54B8E0000000
770 DATA 000060F0F0601F7FF8FFDFEE7733010
000000000000080800080C0F06080E0C0
780 DATA 00000000000000000101010367F7F76
700000000000000082868E9C38C1FFFF
790 DATA 18191B1B1D0E070303030306060606 0
E1898D8D8B870E0C0C0C0C06060606070
800 DATA 20080104100208020005001200 0A002
00410400880208020002008401080100 4
810 DATA 0000000000000FF000000FF000000F
F000000000000000FF000000FF000000FF
```

●読者審査プレゼント当選者① 『スーパープロコレ』=〈北海道〉高橋茂幸〈宮城県〉三上琢也〈福島県〉栗原和弘〈茨城県〉荒武典仁〈神奈川〉久保田吉昭〈静岡県〉荒川法夫〈三重県〉松元秀智〈兵庫県〉吉田敦史〈愛媛県〉藤田信一〈福岡県〉泥谷将之／『ディスクそっくりの電卓』=〈宮城県〉遠藤秀訓〈茨城県〉田山智成〈埼玉県〉神山崇弘〈東京都〉中山雄貴〈石川県〉浦川貴博〈岐阜県〉加藤俊之〈静岡県〉杉山夏樹〈滋賀県〉柴田一浩〈大阪府〉黒田圭一〈兵庫県〉田辺智博

BLACK ROAD ブラック・ロード

MSX MSX2/2+RAM8K BY SX-SOFT

▶遊び方は38ページ

変数の意味

スプライト座標

X……人の座標⇒Y座標は135に固定

その他の変数

A……出現する物の判定用⇒14のときだけパワー床が出る
A$……岩のキャラクタパターンデータ読みこみ用
C……スコア
D……人の移動増分
E……人の表示パターン切り換え用
E$……CHR$(27)が入る⇒エスケープシーケンス用
H……ハイスコア
I……ループ用
N、V……人の位置のVRAMアドレス計算用
P……パワー
R……岩などの出現位置
S……スティック入力用
T……トリガー入力用

プログラム解説

⑩ 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●1行の表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●画面の色設定●変数を整数型に宣言●人のスプライトパターン定義●PLAY文設定⇒音量を最大に設定●エスケープシーケンス設定●岩のキャラクタパターンデータ読みこみ●キャラクタパターン定義用ループ開始●岩のキャラクタパターンデータ(行10で読みこみ)

⑳ キャラクタ設定

●パターンデータの書きこみ●定義用ループの繰り返し、終了●岩とパワー床の色設定

㉚ 画面作成

●画面消去●道の表示●パワー設定●タイトル表示

㊵ 道のスクロール

●スコア加算●パワー減少●変数Aに出現する物の種類設定●変数Rに出現位置設定●道のスクロール処理※補足参照●出現位置指定●出現する物の判定⇒変数Aが14ならパワー床表示●ちがうなら岩の表示

㊿ 60 移動入力

●スコアとパワーの表示●スティック入力受けつけ●入力により人の移動増分設定●人の座標調整

70 衝突判定

●人の移動●人の表示パターン切り換え●人の表示●人の位置のVRAMアドレス計算●岩との衝突判定⇒衝突していればパワー減少/効果音/行80へ飛ぶ●パワー床との衝突判定⇒衝突していればパワー増加/効果音/行40へ飛ぶ

80 ゲームオーバー判定

●ゲームオーバー判定⇒パワーが0以下ならハイスコア更新・表示/効果音●パワーが残っていれば行40へ飛ぶ

90 リプレイ

●トリガー入力受けつけ●リプレイ判定⇒入力があればスコア初期化/行30へ飛ぶ●入力がなければ行90を繰り返す

補足

このプログラムでは、表示位置指定のエスケープシーケンスと、1行挿入のエスケープシーケンスが使われている。

表示位置指定のエスケープシーケンスは、LOCATE命令のようにカーソル位置を指定する役割を持っていて、書式とLOCATE命令との対応は、図1のようになっている。投稿プログラムではよくみかけるが、実際に表示される位置がわかりにくく、位置によってはCHR$関数を使わなければならないので、よく考えて使ってほしい。

もうひとつの1行挿入のエスケープシーケンスは、このプログラムのメインになる道のスクロールを実現させている。これは、カーソルのある位置から下の部分を1行ずつ下にスクロールさせ、カーソルのある位置には新たに1行(空行)を挿入するというものだ。書式は図2を参

プログラマからひとこと

うおおーっ!! やったぜーっ!!

やった! 初投稿で初採用。母がもったいぶって、初めは採用通知を見せてくれなかった。見せられたときに「うおおーっ!! やったぜーっ!!!」と大声で叫んでしまったのです。実は、これが初のゲームプログラムの完成品で、あまり自信はなかったのですが、突然こうなったというわけです。これからも、しばらくはショートプログラムを作っていきたいと思います。このゲームのテクニックとしては、岩を横からすりぬけて岩のうしろにあるパワー床を踏むこと、ですかねえ。(SX-SOFT)

■図1 LOCATEとエスケープシーケンスの対応

```
LOCATE x,y

PRINT CHR$(27)+"Y"CHR$(32+y)+CHR$(32+x)

LOCATE 15,10:PRINT "ABC"
PRINT CHR$(27)+"Y*/ABC"
```

※上記の2つの命令は、どちらもおなじ結果になる。

照してほしい。
エスケープシーケンスには、この他にもいくつか種類があるが、1行挿入のようにエスケープシーケンスでしかできないこともある。ここではふれないが、機会があったらまた紹介したいと思う。　(MORO)

■図2　1行挿入のエスケープシーケンス

```
PRINT CHR$(27)+"L"
```

BLACKROD. FD1

```
10 SCREEN1:WIDTH13:KEYOFF:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:SPRITE$(Ø)="88!コクDD"+CHR$(4):SPRITE$(1)="88!コ:DD@":PLAY"V15":E$=CHR$(27):READA$:FORI=ØTO7:DATA141C3C3E7EFEFFØØ
20 VPOKE736+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8203,161:VPOKE8208,128
30 CLS:FORI=ØTO23:PRINT" |"SPC(9)"|":NEXT:P=12Ø:PRINTE$"Y% [BLACK  ROAD]"
40 C=C+1:P=P-1:A=RND(1)*15:R=RND(1)*9:PRINTE$"Y& ":PRINTE$"L |"SPC(9)"|":LOCATER+2,7:IFA=14THENPRINT"●"ELSEPRINT"¥"
50 PRINTE$"Y& "USING"SC####POW###";C;P:S=STICK(Ø):IFS=3THEND=8ELSEIFS=7THEND=-8
60 IFX=<88THENX=96ELSEIFX=168THENX=16Ø
70 X=X+D:E=1-E:PUTSPRITEØ,(X,135),15,E:N=(X-8Ø)/8:D=Ø:V=6144+N+512+1Ø:IFVPEEK(V)=92THENP=P-3Ø:PLAY"O2C32":GOTO8ØELSEIFVPEEK(V)=133THENP=P+2Ø:PLAY"O7A32":GOTO4Ø
80 IFP=<ØTHENH=H-(H<C)*(C-H):PRINTE$"Y,"+CHR$(34)+"HIGH";H:PLAY"O3L8EC"ELSE4Ø
90 T=STRIG(Ø):IFT=-1THENC=Ø:GOTO3ØELSE9Ø
```

CARD-BATTLE カード・バトル

MSX 2/2+ VRAM64K ♪ BY EVERESTER-SOFT ▶遊び方は39ページ

変数の意味

スプライト座標

Q……コマンド選択時のカーソルY座標

その他の変数

A……拾ったカードのカード番号(行1100の順に1～23)／使うカードのカード番号／説明するカードのカード番号／一時変数
A$、B、B$、G、J、R$、T……一時変数
A$(n)、B$(n)、C$(n)、D$(n)……エンディングミュージック用
CI$(n)……カード番号nの説明
CM$(n)……カード番号nのカード名
DA(n)……累計ダメージ
E$……エスケープシーケンス用
HP(n)……HP
I、QS、QW……ループ用
K……拾ったカードの分類(1：持てるカード、2：持てないカード)／一時変数
MC$(n, m)……プレイヤーmのn番目のカード名
MH(n)……MAXHP
NA$(n)……プレイヤー名
NC(n)……手持ちカード数
OM……オールマイティーの変身カード選択時のキャンセル禁止用(1のとき禁止)
QA……選択したカードが手持ちカードの何番目か
S……スティック入力値
TU……ターン
V……回復系カード使用禁止フラグ(0：許可、1：禁止)
W……コマンド(1：拾う、2：使う、3：説明)／キャンセルチェックサブの出力パラメータ(1：キャンセル、不変：続行)
Z……プレイヤー番号
ZC……カードの種類数

■ユーザー定義関数

FNA(n)……トリガーn－1の入力値
FNB(n)……スティックn－1の入力値
FNM(n, m)……m～n＋m－1の乱数

プログラム解説

10～70　プログラム初期化
10　文字領域確保／画面初期化／整数型宣言／変数初期化／配列宣言／メッセージ表示／パターンジェネレータテーブルセット
20　カード名の読み込み
30　ユーザー関数定義
40　カードの説明読み込み／変数初期化／スプライト定義(コマンドカーソル)／タイトルデモ省略判定
50～60　タイトルデモ
70　トリガー待ち
80～130　プレイヤー名設定
140　カラーテーブルセット
150　ターン、フェーズ初期化
160　コマンド選択と分岐
170～320　カードを拾う
170～200　持てるカードを持つ／カードを持った場合はフェーズ、ターン終了へ
210　持てないカードの種類による分岐
220～230　ハッピー
240～250　ひでぶ
260　自爆・神様
270　マジかよ・自爆II
280　マジかよII・ハルマゲドン
290　ルパンIII世
300　あらら・ゲッマジかよ
310　ごかく
320　ごかくII
330～470　エンディング
330～350　エンディングデモ
360　ターン数等表示
370～480　「カノン」のデータと演奏／プログラム終了
490～510　カードの説明
490～500　トリガーOFF待ち／カード無し判定／カード選択／カードサーチ
510　説明表示／トリガー待ち／メッセージ消去／カーソル消去
520～640　カードを使う
520～530　トリガーOFF待ち／カードなし判定／カード選択／カードサーチ／回復系カード使用禁止判定／指定カードを抜き、空きを詰める
540　カードの種類による分岐
550　パラプンタ・アタック
560　アタックII、III
570　うれピー
580　アタックIV・ウッシャー・ボンバー
590　ふなお・ふにゃご・ふなぁーご
600～620　オールマイティー
630～640　パラプンタサブ
650～810　サブルーチン
650～660　トリガークリック待ちサブ

●読者審査プレゼント当選者③　「Mファンオリジナル未使用ディスク5枚セット」＝〈宮城県〉浅野慎一〈群馬県〉松本幸彦〈埼玉県〉三浦賢治・山縣武〈富山県〉塩谷邦浩〈福井県〉谷口洋一〈三重県〉長井昭史〈大阪府〉中江俊博〈山口県〉伊藤康弘・野田寛

670　画面クリアサブ
680〜710　プレイヤーZの画面表示サブ
720〜770　コマンド選択サブ
780　トリガーOFF待ちサブ
790　持てるカードを持つサブ
800　メッセージ消去サブ
810　HPMAXサブ
820〜830　フェーズ、ターン終了
　820　画面クリア／プレイヤー番号更新／ターン番号更新／ターン80の処理
　830　ターン150の処理／コマンド選択へ
840　ゲーム終了判定サブ
850　トリガー入力を待ってフェーズ、ターン終了へ
860〜970　サブルーチン
　860〜880　カード選択サブ
　890〜900　キャンセルチェックサブ
　910　カードサーチサブ(プレイヤーZのQA番目のカードのカード番号をAに代入)
　920　手持ちカードの空きを詰めるサブ
　930〜940　アタック、アタックII、III、IVのメイン処理サブ
　950　実行されないむだな行
　960　ボンバーの敵HP減少サブ
　970　HP回復サブ
980　「説明」・「使う」でカードがないときの処理
990　アタック、アタックII、III、IV
1000〜1050　効果音サブルーチン群
1060　HP減少サブ
1070〜1130　効果音サブルーチン群
1140　効果音終了待ちサブ
1150〜1260　データ
　1150〜1170　パターンジェネレータテーブルデータ
　1180　カード名
　1190〜1220　カードの説明
　1230　タイトルデモ用
　1240　エンディングデモ用(羽根ペンのスプライトジェネレータテーブルデータ)
　1250〜1260　エンディングデモ用DRAW文のGML

修正

行90の終わりにキーバッファクリアを追加した(「:GOSUB780」以降)。

行1180で「自爆」が「シバク」になっていたので直した。

改造法

行350を

350　Z=1:GOSUB600:RUN

にすると、「カノン」を聞けない点を除けば、FM音源がなくても遊べる。

補足

プログラムを無理やり圧縮しているようなところがほとんどない点には好感が持てるが、逆に効率の悪い部分も目立つ。

しかし、とりあえず効率の追求は置いて、まず変数とルーチンの整理を考える必要がある。変数の整理についてはP58の『Warrior』の補足を参照して欲しい。1つだけいうと、重要な変数と一時変数をきちんと分けるべきだ。

ルーチンの整理については、まず、メインルーチンとサブルーチンをきちんと分けるべきだ。ファンダムの他のプログラムでも、サブルーチン群の間にエンディング等を置いているものが多いが、決していいことではない。

このプログラムについて特に言いたいのは、行850や行990のようなルーチンを書いてはいけないということだ。行850は行800の直前に置いてGOTO文を取るべきだし、行990はその前に置いてやはりGOTO文を取るべきだ。

また、このプログラムはサブルーチンが多すぎる。いくつかうまくまとめられているサブルーチンもあるのだが、サブルーチンにする意味が希薄なものも多い。

一般に、BASICではサブルーチンは少ないほうがいい。BASICのサブルーチンは、あまりにも機能が貧弱なので(ローカル変数がない、MSX−BASICでは飛び先に数字しか書けない)、GOTO文とたいして変わらず、プログラムをわかりにくくするだけだからだ。

(ANTARES)

プログラマからひとこと

ゲームはアイデアしだい

これは、まったく絵がないが、2人でやればぜったいに楽しめると思う。で、こんな低レベルなプログラムでも採用するなんてうれしかった。やっぱりゲームはアイデアしだいだなあと感じた。あと、エンディングの「THE END」のデザインを書いてくれた、鶴谷、ありがとう。君は、協力したんだから謝礼の1割くれ、とかいってるが、てめーにやる金があったら、ユニセフに募金するよ。おー、なんと心の良い私。最後に、有中、ようちゃん、松崎、杉山、見てるかー。オレだよ、オレ。(EVERESTER−SOFT)

CARD - BATTLE
EVERESTER - SOFT

PROGRAM
M. FUNADA

TEST PLAY
M. YAMASHIROYA
H. SHIMOKURI

CARDBATL. FD1

```
10 CLEAR800:SCREEN1,0:WIDTH30:KEYOFF:COL
OR14,0,0:DEFINTA-Z:ZC=26:DIMCM$(ZC),CI$(
ZC):E$=CHR$(27)+"Y":PRINTE$"++PROGRAM"E$
"-*BY FUNADA":FORI=0TO15:READA$:FORJ=0TO
7:VPOKE776+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,
2)):NEXTJ,I:QA=1:TU=1:Z=1
20 FORI=1TOZC:A$="":READCM$(I):CM$(I)=CM
$(I)+"ｶｰﾄﾞ":A=12-LEN(CM$(I)):FORJ=0TOA:A
$=A$+" ":NEXTJ:CM$(I)=A$+CM$(I):NEXTI
30 DEFFNA(A)=STRIG(A-1):DEFFNB(A)=STICK(
A-1):DEFFNM(A,B)=RND(-TIME)*A+B:FORI=520
TO720:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA¥2:NEXT
40 FORI=1TOZC:READCI$(I):NEXTI:NA$(1)="M
OMOTARO":NA$(2)="OSARUSAN":FORI=1TO2:HP(
I)=50:MH(I)=50:NC(I)=1:FORJ=2TO8:MC$(J,I
)="":MC$(1,I)=CM$(20):NEXTJ,I:SPRITE$(0)
="<~ロロ■ﾃf<":IFFNA(1)THEN80
50 GOSUB670:FORI=0TO29:READA
60 FORJ=65TO90:LOCATEI,10:PRINTSTRING$(3
0-I,J):IFJ=ATHENJ=90:NEXTJ,IELSENEXTJ:LO
CATEI,10:PRINT" ":NEXTI
70 PRINTE$"2(PUSH SPACE KEY"E$"5&1991
BY M.FUNADA":GOSUB780:FORI=0TO1:I=-FNA(1
):NEXT
80 '●●● PLAYER NAME ●●●
90 GOSUB670:PRINTE$"$)PLAYER NAME":PRINT
E$"(&1 PLAYER"E$"*."NA$(1);E$"-&2 PLAYER
"E$"/."NA$(2):R$="bbbbbbbbbb":GOSUB780:
FORI=0TO1:I=-(INKEY$=""):NEXT
100 A$="":LOCATE6,20:INPUT"なまえ を かえますか[Y
/N]";A$:A=INSTR("YyNn",A$):IFA=1ORA=2THE
N110ELSEIFA=0THEN100ELSEGOSUB670:NA$(3)=
NA$(1):GOTO140ELSE100
110 J=10:FORI=1TO2:PRINTE$"4&なまえ は 8もじま
でにしろ        "
120 A$="":LOCATE12,J:INPUTA$:IFA$=""OR8<
LEN(A$)ORI=2ANDA$=NA$(1)THEN120ELSENA$(I
)=A$:J=15:NEXT
130 PRINTE$"4&"SPC(18):LOCATE6,20:A$="":
INPUT"これで よろしいですか [Y/N]";A$:A=INSTR("Y
yNn",A$):IFA=1ORA=2THENGOSUB670:NA$(3)=N
A$(1)ELSEIFA=0THEN130ELSE110
140 VPOKE&H2006,&H31:VPOKE&H2007,&H31
150 GOSUB680
160 OM=0:GOSUB720:ONWGOTO170,530,500
170 ' ●●● HIROU ●●●
180 GOSUB780:IFNC(Z)=7THENPRINTE$".)もう、も
てません":GOSUB660:GOSUB800:GOTO160ELSEW=0
190 A=FNM(ZC,1):PRINTE$"*!"CM$(A):GOSUB8
90:IFW=1THEN160ELSEIFFNA(Z)THENBEEPELSE1
90
```

```
200 GOSUB790:J=0:FORI=1TO73STEP19:LOCATE9,14+J:PRINTMID$(CI$(A),I,19):J=J+1:NEXT:GOSUB660:ONKGOTO820,210
210 GOSUB800:IFA>23THEN310ELSEIFA>15THEN290ELSEIFA>10THEN280ELSEIFA>6THEN270ELSEIFA>4THEN260
220 IFA=2THENA=FNM(8,1):FORI=1TOA:J=FNM(5,1):GOSUB800:LOCATE9,14:PRINTUSING"おーっと、HPか゛ # かいふくした";J:HP(Z)=HP(Z)+J:GOSUB1000ELSE240
230 GOSUB810:IFA=1THEN850ELSEIFI=ATHENNEXT:PRINTE$"0)けっこー、あか゛ったのー":GOTO850ELSEPRINTE$"/)んー、また゛あか゛るそ゛":GOSUB660:NEXT
240 A=FNM(6,1):FORI=1TOA:J=FNM(5,1):GOSUB800:LOCATE9,14:PRINTUSING"おーっと、HPか゛ # も、へった";J:HP(Z)=HP(Z)-J:GOSUB1010:GOSUB840:DA(Z)=DA(Z)+J
250 IFA=1THEN850ELSEIFI=ATHENNEXT:PRINTE$"0)けっこー、へっちゃったよ":GOTO850ELSEPRINTE$"/)やへ゛ー、また゛へるよ":GOSUB660:NEXT
260 IFA=5THENA=FNM(5,1):LOCATE9,14:PRINTUSING"うぉー、HPか゛ # へった";A:GOSUB1060:GOSUB840:GOTO850ELSEGOSUB1080:PRINTE$".)なにー、てきまで゛、かいふくするのかー":FORI=1TO2:HP(I)=MH(I):NEXT:PRINTE$"/)てきと、じ゛ぶ゛んのHPか゛"E$"0)まんたんになった":GOTO850
270 IFA=7THENPRINTE$".)カート゛か゛、いれかわりました":FORI=1TO7:SWAPMC$(I,1),MC$(I,2):SWAPNC(1),NC(2):NEXT:GOSUB1040:GOTO850ELSEA=FNM(15,8):LOCATE9,14:PRINTUSING"うぉー、HPか゛ ##へった";A:GOSUB1060:GOSUB840:GOTO850
280 IFA=12THENA=NC(Z):FORI=0TOA:MC$(I,Z)=CM$(1):NEXT:PRINTE$".)ぜ゛んぶ゛カート゛か゛、かわった":GOSUB1040:GOTO850ELSEFORI=1TO2:HP(I)=HP(I)/2:LOCATE9,13+I:PRINTUSING"#P  HP=###";I,HP(I):NEXT:GOSUB840:GOTO850
290 IFA=22THENGOSUB1070:PRINTE$".)あっ、カート゛か゛ない"E$"/)しまったー、もうぬすまれてたかー"E$"1)ぜ゛にか゛た:"E$"2*ルハ゜ンだ゛ー、みんなのか゛すなー":FORQW=0TO8:MC$(QW,Z)="":NEXT:NC(Z)=0:GOTO850
300 SWAPHP(1),HP(2):FORI=1TO2:LOCATE9,13+I:PRINTUSING"#P  HP=###";I,HP(I):NEXT:PRINTE$"1)HPか゛、いれかわった":GOSUB1050:IFA=17THEN850ELSEA=7:GOSUB660:GOSUB800:GOTO270
310 IFA=24THENA=(HP(1)+HP(2))/2:HP(1)=A:HP(2)=A:LOCATE9,14:PRINTUSING"ふたりともHPか゛###に、なった";A:GOSUB1120:GOSUB810:GOTO850ELSEIFA=25THENA=FNM(5,1):MH(Z)=MH(Z)-A:LOCATE9,14:PRINTUSING"MAXHPか゛###になった";MH(Z):GOSUB1010:GOSUB810:GOTO850
320 A=(MH(1)+MH(2))/2:MH(1)=A:MH(2)=A:LOCATE9,14:PRINTUSING"ふたりともMAXHPか゛###に、なった";A:GOSUB1120:GOSUB810:GOTO850
330 ' ●●● SHIBOU ●●●
340 PUTSPRITE0,(256,220),10:LOCATE0,22:PRINT" ":B$="":RESTORE1240:FORJ=0TO31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):FORI=0TO2:A=FNM(30,0):B=RND(1)*22+0:LOCATEA,B:PRINT"p":NEXTI,J:SCREEN5,2:OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO3000:NEXT:IFHP(1)=<0THENA=2ELSEA=1
350 SPRITE$(1)=B$:DRAW"S4A0C3BM88,60":FORI=0TO1:READA$:G=LEN(A$):FORJ=1TOGSTEP3:DRAWMID$(A$,J,3):PUTSPRITE1,STEP(0,-16),15:PUTSPRITE3,STEP(0,16),0:FORW=0TO40:NEXTW,J,I:PUTSPRITE0,(256,220),0:GOTO370
360 PRESET(76,88):PRINT#1,USING"# PLAYER WIN";A:PRESET(64,120):PRINT#1,USING"さいしゅうターンすう#####";TU:FORI=1TO2:PRESET(20,128+I*10):PRINT#1,USING"# PLAYER そうこ゛う ダ゛メーシ゛#####P";I,DA(I):NEXTI:RETURN
370 FORJ=0TO7:COLOR=(14,J,J,J):GOSUB360:FORQW=0TO100:NEXTQW,J:COLOR=NEW
380 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1):CALLVOICE(@33,@9,@6,@24):T=80:PLAY#2,"T=T;V15O5L2","T=T;V15O5L2","T=T;V12O4L4","T=T;V12O5L2"
390 A$="EDC<BAGAB":A$(0)=A$+">C<BAGFEFD":B$(0)="R1R1R1R1"+A$:C$(0)="":D$(0)=""
400 A$(1)="E4>E4DR4C4E<AGAB>L4CC<B2R4AB2>C2.CCFDG":B$(1)=">C4R4R2R2R2R1R1<E4>E4DR4C4E<AGAB>":C$(1)="CEGFECEDC<A>CGFAGFECDB>C<EG<G>AFGEC>C<GB":D$(1)="C<BAGFEFDL4CEGFECEDC<A>CGFAGF":_BGM(1)
410 A$(2)="L16G8EFG8EFG<GAB>CDEFE8CDE8<EFGAGFGEFGF8AGF8EDEDCDEFGAF8AGA8B>C<GAB>CDEFG":B$(2)="L16E8CDE8DCD<B>CDEDC<B>C8<AB>C8<CDEFEDE>C<B>C<A8>C<BA8GFGFEFGAB>C<A8>C<B>C8<BAB>CDC<B>C<AB"
420 C$(2)=">C<GBGAEBGCAGECAGF":D$(2)="L8G4EGD4DGE4CEG4GEF4FDE4CEF4FED4D4"
430 A$(3)="L8EEFED4R4R8ECAG4R4R8FGFE4R4R8FEFG4":B$(3)="L8>CCDC<B4R4R8>C<A>C<B4R4R8ABBAG4R4R8AGAB4":C$(3)="ER4R8L8DEDC4R4R8GFGA4R4R8GAGA4R4R8BAB":D$(3)="GGGGGGR8GEEEEEER8EFFFFEER8EFFFFDDR8D"
440 A$(4)="R4CER4DGR4CER4EGR4FCR4ECR4FCR4DG":B$(4)="R4G>CR4<B>DR4<A>CR4<B>ER4C<AR4>C<GR4>C<AR4B>D":C$(4)="EGR4GBR4EAR4GBR4AFR4GCR4AFR4GBR4":D$(4)="L4CEGFECEDC<A>CGAFGF"
450 A$(5)="E4.EEFEDC4.CCDC<BA2>C2F2D2":B$(5)="C4R4R8L16<B>CD8<B8A4R4R8GFE8D8A8AGA8B8>C8EDC8E8F8C<BL8AAGDGG":C$(5)="EC16D16EC<B4R4R8A16B16>C<AB4R4>CF16E16DFEC16D16GFA16G16FEDG16F16ED":D$(5)="L8GGGGGGGGEEEEEEEGGFFFFGGGGFFFFGGGG"
460 A$(6)="<G4.>GGAGFE4.EEFEDC<BABG4.GF4>C<B4.B":B$(6)="E4.>EEFEDC4.CCDC<BA2>C2C<BABG4.G":C$(6)="C4>C4<L2BAGC4.D8EGD4.D8":D$(6)="L2EDCEFCFF"
470 A$(7)=">L4CGG.F8E2E.D8CC2C8<B8A>C2<B>C1":B$(7)=">L2C<BAGA4A8B8>C4<G4AGG1":C$(7)="L4CEGDEAGEL8FGA4G2FGFED2E1":D$(7)="EDCEC4.D8E8D8E4F2G2C1"
480 FORI=0TO7:PLAY#2,A$(I),B$(I),C$(I),D$(I):NEXT:END
490 ' ●●● SETUMEI ●●●
500 GOSUB780:IFNC(Z)=0THEN980ELSEK=NC(Z):GOSUB860:GOSUB910
510 J=0:FORI=1TO73STEP19:LOCATE9,14+J:PRINTMID$(CI$(A),I,19):J=J+1:NEXT:GOSUB660:GOSUB800:GOSUB900:GOTO160
520 ' ●●● TUKAU ●●●
530 GOSUB780:IFNC(Z)=0THEN980ELSEGOSUB860:GOSUB910:IFV=1ANDA=15ORV=1ANDA>18ANDA<22THENBEEP:MC$(QA,Z)="":NC(Z)=NC(Z)-1:PRINTE$".)このカート゛は、もらった":GOSUB660:GOTO150ELSENC(Z)=NC(Z)-1:GOSUB920
540 IFA=23THEN600ELSEIFA>18THEN590ELSEIFA>13THEN580ELSEIFA>5THEN560ELSE550
550 IFA=1THENPRINTE$"/)このカート゛は、つき゛のカート゛に"E$"0)へんしんした.":A=FNM(9,1):GOSUB630:GOSUB660:GOSUB1020:GOSUB800:GOSUB900:GOTO200ELSEA=FNM(8,1):GOTO990
560 IFA=8THENA=FNM(8,8):GOTO990ELSEIFA=9THENA=FNM(10,16):GOTO990
570 A=FNM(8,1):PRINTE$".)なんだ゛か、みか゛かるくなった"E$"0)";:PRINTUSING"MAX HP か゛ # あか゛った";A:MH(Z)=MH(Z)+A:GOSUB1030:GOTO850
580 IFA=14THENA=FNM(10,24):GOTO990ELSEIFA=15THENPRINTE$".)あぁー、らくになった"E$"0)HPか゛ まんたんになった":GOSUB1030:HP(Z)=MH(Z):GOTO850ELSEGOSUB960:HP(Z)=HP(Z)+5:PRINTUSING"てきのHPか゛、### へった";A:PRINTE$"/)HPか゛、5かいふくした":GOSUB840:GOSUB810:GOSUB1130:GOTO850
590 IFA=19THENA=FNM(10,1):GOSUB970:GOTO850ELSEIFA=20THENA=FNM(17,10):GOSUB970:GOTO850ELSEA=FNM(20,20):GOSUB970:GOTO850
600 IFNC(Z)=0THENBEEP:PRINTE$".)ほかにもカート゛か゛ひつよう":GOTO620ELSEPRINTE$".)なにに へんしんさせますか":OM=1:FORI=1TO7:LOCATE1,I:PRINTSPC(13):NEXT:GOSUB710:GOSUB860
610 NC(Z)=NC(Z)+1:IFOM=2THENMC$(NC(Z),Z)=CM$(23):GOSUB710:GOTO160ELSEMC$(NC(Z),Z)=MC$(QA,Z):GOSUB1090:GOSUB710:GOTO850
620 NC(Z)=1:MC$(1,Z)=CM$(23):GOSUB900:GOSUB660:GOSUB800:GOTO160
630 IFA=1THENA=2ELSEIFA=2THENA=3ELSEIFA=3THENA=6ELSEIFA=4THENA=13ELSEIFA=5THENA=21ELSEIFA=6THENA=22ELSEIFA=7THENA=10ELSEIFA=8THENA=24ELSEA=12
640 RETURN
650 ' ●●●●● SUB ●●●●●
660 PRINTE$"6(PUSH SPACE KEY":IFFNA(Z)THEN660ELSEFORQW=0TO1:QW=-FNA(Z):NEXT:GOTO780
670 PUTSPRITE0,(256,220),1:FORI=1TO23:PRINT:NEXT:RETURN
680 CLS:PRINT"cb CARD bbbbbbdc"R$"d  a"SPC(13)"aa"SPC(11)"a  a"SPC(13)"aa NAME     a  a"SPC(13)"aa"SPC(11)"a  a"SPC(13)"aa"SPC(11)"a  a"SPC(13)"aa"SPC(11)"a  a"SPC(13)"aa"SPC(11)"a  a"SPC(13)"aa"SPC(11)"a  e"R$"bbfe"R$"f"
690 PRINTE$"#3"NA$(Z):LOCATE21,6:PRINTUSING"HP###";HP(Z):LOCATE18,7:PRINTUSING"MAXHP###";MH(Z):PRINTE$"- COMMAND"
700 PRINTE$") c"R$"bbd":PRINT"a"SPC(13)"a BY M.FUNADA":PRINT"e"R$"bbf":PRINTE$". cbbbbbd":PRINT"a ひろう a":PRINT"a つかう a":PRINT"a せつめいa":PRINT"ebbbbbf"
710 FORI=1TO7:LOCATE1,I:PRINTMC$(I,Z):NEXT:RETURN
720 Q=118:PUTSPRITE0,(15,Q),11
730 IFFNA(Z)THEN760
740 S=FNB(Z):Q=Q+((S=1)*8)-((S=5)*8):FORI=0TO100:NEXT:IFS=0THEN730ELSEIFQ=110THENQ=118ELSEIFQ=142THENQ=134
750 PUTSPRITE0,(15,Q),11:GOTO730
760 IFQ=118THENW=1ELSEIFQ=126THENW=2ELSEW=3
770 BEEP:RETURN
780 IFFNA(Z)THEN780ELSERETURN
790 IFA=1ORA=4ORA=8ORA=9ORA=11ORA=14ORA=15ORA=16ORA>18ANDA<22ORA=23THENNC(Z)=NC(Z)+1:MC$(NC(Z),Z)=CM$(A):K=1:RETURNELSEK=2:RETURN
800 FORQW=14TO22:LOCATE8,QW:PRINTSPC(20):NEXT:RETURN
810 IFHP(Z)>MH(Z)THENHP(Z)=MH(Z):RETURNELSERETURN
820 GOSUB670:Z=Z+1:IFZ=3THENZ=1:TU=TU+1:IFTU=80THENGOSUB1100:PRINTE$",'いまから かいふくけいのカート゛を、"E$"-)つかうことを、きんじ゛ます":V=1:GOSUB660:Z=0:GOTO820ELSE150
830 IFTU=100THENGOSUB1100:PRINTE$",&またやってんのかよ はやくしねよ"E$"-&HP.MAXHPを 3分の1にする":FORI=1TO2:HP(I)=HP(I)/3:MH(I)=MH(I)/3:NEXT:GOSUB660:Z=1:GOSUB670:GOTO150ELSE150
840 IFHP(1)<1ORHP(2)<1THENBEEP:BEEP:BEEP:VPOKE&H200E,&H81:GOTO330ELSERETURN
850 GOSUB660:GOTO820
860 QA=1:W=0:K=NC(Z):PRINTE$"!!g"
870 GOSUB890:IFW=1ANDOM=2THENRETURNELSEIFW=1THENRETURN160ELSEIFFNA(Z)THENBEEP:RETURNELSES=FNB(Z):QA=QA+(S=1)-(S=5):IFS<>1ANDS<>5THEN870ELSEIFQA=0THENQA=1ELSEIFQA>KTHENQA=K
880 FORQW=1TO7:LOCATE1,QW:PRINT" ":NEXT:LOCATE1,QA:PRINT"g":GOTO870
890 IFZ=1ANDPEEK(&HFBEC)=127ORZ=2ANDFNA(4)THENOM=OM+1ELSERETURN
900 LOCATE1,QA:PRINT" ":PRINTE$"*!"SPC(13):W=1:RETURN
910 A$=MC$(QA,Z):FORI=1TOZC:IFA$=CM$(I)THENA=I:I=ZC:NEXT:RETURNELSENEXT
920 MC$(QA,Z)="":FORQS=0TO7-QA:SWAPMC$(QA+QS,Z),MC$(QA+QS+1,Z):NEXT:RETURN
930 LOCATE9,14:PRINTUSING"@ に";NA$(Z+1):LOCATE9,15:PRINTUSING"## ホ゜イントの、ダ゛メーシ゛を";A:PRINTE$"0)くらわした"
940 IFZ=1THENHP(2)=HP(2)-A:DA(2)=DA(2)+A:RETURNELSEHP(1)=HP(1)-A:DA(1)=DA(Z)+A:RETURN
950 IFZ=1THENHP(1)=MH(1):RETURNELSEHP(2)=MH(2):RETURN
960 LOCATE9,14:IFZ=2THENA=HP(1)/4:HP(1)=HP(1)-A:DA(Z)=DA(1)+A:RETURNELSEA=HP(2)/4:HP(2)=HP(2)-A:DA(2)=DA(2)+A:RETURN
970 PRINTE$".)あぁー、らくになる":LOCATE9,16:PRINTUSING"HPか゛、##かいふくした";A:HP(Z)=HP(Z)+A:GOSUB810:GOSUB1020:RETURN
980 PRINTE$".)カート゛を、もっていないよ"E$"/)おちょくんないて゛":GOSUB900:GOSUB660:GOSUB800:GOTO160
990 GOSUB1110:GOSUB930:GOSUB840:GOTO850
1000 PLAY"T100L32V15O7AO8AD":RETURN
1010 PLAY"T100L32V15O3AO2AD":RETURN
1020 PLAY"T120V15L32O1AO2AO3AO4AO5AO6AO7AO8AGGFF":RETURN
1030 PLAY"T255V15L64O5CDEFGABO6CDEFGAB":RETURN
1040 PLAY"T120V15O6L32EDO5BO6D":RETURN
1050 PLAY"T255L16V15O2FEDC":RETURN
1060 HP(Z)=HP(Z)-A:DA(Z)=DA(Z)+A:RETURN
1070 PLAY"T255O5V15C64V14C+64V12D2":GOTO1140
1080 PLAY"T255O6L16V15EFGFGAA2":GOTO1140
1090 PLAY"T255V15R4O6A64B1V13B1V11B2":GOTO1140
1100 PLAY"T255V15O5L64CGEGCGEGCGEG":GOTO1140
1110 SOUND7,183:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND12,30:SOUND13,0:RETURN
1120 PLAY"T255V15L64O5CGAFDBE":RETURN
1130 PLAY"T255V15L64O7BAGFEDCO6BAGFEDCO5BAGFEDCCCCDEFGABO6C":GOTO1140
1140 IFPLAY(0)THEN1140ELSERETURN
1150 ' ●●● DATA ●●●
1160 DATA 2424240810242424,0000E71008E70000,0000704043F2424,0000E02020FC2424,24243F0404070000,2424FC2020E00000,2030383C38302000,8080F08888888800,7C2828282828287C00,FE5454545454FE00,FE5454545448E800
1170 DATA 6020202020207000,000050A8A8A8A800,0000B0C888888800,0000708888887000,00CE7C3E7E3E6300
1180 DATA ハ゜ラフ゜ンタ,ハッピ゜ー,ひで゛ぶ゛,アタック,シ゛ハ゛ク,かみさま,マシ゛かよ,アタックi,アタックj,シ゛ハ゛クi,うれピ゜ー,マシ゛かよi,ハルマケ゛ト゛ン,アタックk,ウッシャー,ホ゛ンハ゛ー,あらら,ケ゛ッマシ゛かよ,ふなお,ふにゃこ゛,ふなぁーこ゛,ルハ゜ンjせい,オールマイティー,こ゛かく,かなピ゜ー,こ゛かくi
1190 DATA なにかのカート゛に、へんしんする、ふしき゛なカート゛,なんかいか、HPか゛、かいふくする、とってもうれしいカート゛,なんかいか、HPか゛さか゛るという、かなしいカート゛,てきに、かるくダ゛メーシ゛を、あたえる,じ゛ぶ゛んか゛、ダ゛メーシ゛をうけてしまうカート゛,てきと、じ゛ぶ゛んのHPか゛、さいだ゛いまで゛、かいふくするという、なんとも、こうふくなカート゛,あいてのカート゛と、じ゛ぶ゛んのカート゛か゛、いれかわってしまうという、うれしいのか、かなしいのか、わからないカート゛
1200 DATA てきに、つよくダ゛メーシ゛をあたえることか゛て゛きる,てきに、かなりつよくダ゛メーシ゛をあたえることか゛て゛きる,じ゛ぶ゛んか゛、つよくダ゛メーシ゛をうけてしまう、ひさんなカート゛,じ゛ぶ゛んの、さいだ゛いHPか゛あか゛るという、ラッキーなカート゛,じ゛ぶ゛んのカート゛か゛、ぜ゛んぶ゛かわってしまう,てきと、じ゛ぶ゛んのHPか゛、かなりへってしまうという、はめつてきカート゛,てきに、ちめいしょうを、おわせることか゛て゛きる
1210 DATA じ゛ぶ゛んのHPか゛さいだ゛いまで゛、かいふくする,てきのHPをさげ゛、じ゛ぶ゛んのHPをふやすという、うれしいカート゛,てきとじ゛ぶ゛んのHPか゛、いれかわってしまう,HP・カート゛か゛、てきと、いれかわってしまう,HPか゛ほんのすこし、かいふくする,HPか゛けっこう、かいふくする,HPか゛かなり、かいふくする,ルハ゜ンか゛、いまもっているカート゛を、ぜ゛んぶ゛ぬすんで゛いってしまうという,もっているカート゛で゛、すきなカート゛に、へんしんさせることか゛で゛きる
1220 DATA ふたりの、HPをへいきんして、ふたりともHPか゛、たいらになる,さいだ゛いHPか゛、すこしさか゛る,ふたりの、さいだ゛いHPをへいきんし、ふたりとも、さいだ゛いHPか゛、たいらになる
1230 DATA ,,,,,,,,,67,65,82,68,,66,65,84,84,76,69,,,,,,,,,,
1240 DATA ,,,,,,,,01,02,07,09,1E,30,40,80,,02,07,09,15,25,53,89,52,0C,70,80,,,,
1250 DATA G2 HU2E2 RF4R2ERE BG2BL2BG1BD1D2GDGDGDGH3 U2RFR2DR3ERERE R2EEUEUEUHG2DG D4GDGDGDUEUEUEFRERFD2GDFR2ERERERERUHL2 G2 D2 F2 R2 E2 BE1BR2BE2BR2BE2BR2BE2BR2BU1
1260 DATA UH2LG2D3 F2REHLG3 D3FRFRRERE6FGDGDGDUEUEREERFDGDDFRE3RBE2BR3HG3D2FREUEU2EU E2UE2UDG2DG2DG D2FDFRE2 BE4BR4BE4
```

ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ

MSX turbo R（高速モード） BY 界外年応

▶遊び方は40ページ

※ほんとは MSX2/2+（VRAM64K）でも遊べます

変数の意味

コース描画用

K……3D画面の向き
X、Y、XT、YT……ボールの現在位置
X1、Y1、X2、Y2……3D座標計算用⇒リスト短縮のため
XX、YY……ボールの3D座標
Z1……ボールの高さ
Z2……高さの移動増分

ホールデータ

X(n)、Y(n)……コース描画データ
PC(n)……色データ
LI(n)……ドット間を線で結ぶかどうか
X1(n)、Y1(n)……グリーン、ティーグランド座標計算用
D$……コース描画データ読みこみ用
PR……パー
PO……ドット数
PA……ペイントデータ数
TR……木の数
GX、GY……グリーンの座標
CX、CY……カップの座標
YA……ヤード

プレイデータ

A1……風向き
A2……芝目
CL……クラブ
HO……ホール数
KT……風力
P、PG……ボールの状態
PB……バンカーフラグ
RL……打つ方向
SC……スコア
SH……ショット数

その他

A、B、C、D……汎用
AA……矢印描画用
A$……スプライトパターン定義用
FNA、L、LI、N……データ解析用

F-N-GOLF. FD1

```
10 ' *** ﾛｲﾔﾙ･ﾅｲﾝ･ｺﾞﾙﾌ･ｸﾗﾌﾞ ***
20 CLEAR500:SCREEN5,0,0:COLOR15,0,0:CLS:
DEFINTA-W:DEFSNGX-Z:DIMZS(119),ZC(119),X
(200),Y(200),PC(20),LI(99),X1(15),Y1(15)
:DEFFNA=ASC(MID$(D$,L))-49:DEFFNX(Z)=Z*2
.2+12:DEFFNY(Z)=Z*2.2+1:OPEN"GRP:"AS#1
30 FORI=0TO7:READA$:SPRITE$(I)=A$:NEXT:F
ORI=2TO14:READA,B,C:COLOR=(I,A,B,C):NEXT
40 FORI=0TO119:Z=I/19.1:ZS(I)=SIN(Z):ZC(
I)=COS(Z):NEXT:FORI=0TO15:READX1(I),Y1(I
):NEXT:FORI=1TO20:READLI(I):NEXT:FORI=0T
O3:READTX(I),TY(I):NEXT:FORI=0TO6:READM$
(I):NEXT:Y$="A0BD3BL23S4A=AA;D3U6G2E2F2
50 COLOR,0:CLS:PSET(49,60):PRINT#1,"ROYA
L NINE GOLF CLUB":PSET(80,145):PRINT#1,"
1991 Toxsoft":SC=0:HO=0:GOSUB370
60 ' *** ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ ***
70 COLOR,0:FORI=0TO4:PUTSPRITEI,(0,217):
NEXT:CL=0:HO=HO+1:IFHO=10THENLINE(75,143
)-(181,157),0,BF:M$="  HOLE OUT  ":GOSUB
410:GOSUB370:RESTORE450:GOTO50
80 CLS:READPR,PO,PA,TR,LI,XT,YT,GX,GY,D$
:L=1:N=16:FORI=1TOPO+TR:X(N)=FNA:L=L+1:Y
(N)=FNA:L=L+1:N=N+1:NEXT:FORI=0TOPA-1:X(
N)=FNA:L=L+1:Y(N)=FNA:L=L+1:PC(I)=FNA:L=
L+1:N=N+1:NEXT:FORI=1TOLI:A=FNA:L=L+1:IF
A=-1THENLI(I+20)=AELSELI(I+20)=A+16
90 NEXT:FORI=0TO15:X(I)=X1(I)-(I<12)*GX-
(I>11)*XT:Y(I)=Y1(I)-(I<12)*GY-(I>11)*YT
:NEXT:R=RND(-TIME):CX=INT(RND(1)*3)-1:CY
=INT(RND(1)*3)-1:X(200)=GX+CX:Y(200)=GY+
CY:YA=SQR((TX-GX)^2+(TY+GY)^2)*PR*5:A1=R
ND(1)*4:A2=RND(1)*4:KT=RND(1)*10
100 ' *** ｶﾞﾒﾝ ｻｸｶﾞ ***
110 LINE(4,0)-(251,211),12,BF:P=0:FORI=1
TOLI+20:A=LI(I):IFA=-1THENP=0:NEXTELSEIF
P=0THENPSET(FNX(X(A)),FNY(Y(A))),3:P=1:N
EXTELSELINE-(FNX(X(A)),FNY(Y(A))),3:NEXT
:FORI=0TOPA-1:A=I+PO+TR+16:PAINT(FNX(X(A
)),FNY(Y(A))),PC(I),3:NEXT:FORI=1TOTR
120 A=15+PO+I:XX=FNX(X(A)):YY=FNY(Y(A)):
PSET(XX,YY),6:CIRCLE(XX,YY),1,6:NEXT:PSE
T(FNX(GX+CX),FNY(GY+CY)),1:LINE(75,2)-(2
49,90),0,BF:LINE-(75,2),15,B
130 COLOR,0:PSET(80,75),0,OR:PRINT#1,"MI
N"SPC(15)"MAX":PSET(88,65):PRINT#1,"L"SP
C(17)"R":FORI=0TO58:LINE(I*2+104,70)-STE
P(0,7),15+(I=29):NEXT:PSET(84,11):PRINT#
1,USING"HOLE:# PAR:# ###yard";HO;PR;YA
140 PSET(100,25):PRINT#1,USING"WIND: #m"
;KT;:AA=A1:DRAWY$:PSET(172,25):PRINT#1,"
GRASS:    ";:AA=A2:DRAWY$:SH=0:GOSUB380
150 ' *** ｼｮｯﾄ ***
160 X=XT:Y=YT:GOSUB260:GOSUB360
170 PUTSPRITE2,(FNX(X),FNY(Y)-1),15,5:SH
=SH+1:PM=29:MP=1:PS=7:GOSUB380:GOSUB400:
GOSUB390:RL=(K+PM+211)MOD120:PS=6:PM=29:
GOSUB390:Z1=0:Z2=(25-CL)/(1-PB*2)
180 Z1=Z1+Z2:X=X+ZS(RL)*PM/200+TX(A1)*KT
/500*(CL<>15)+TX(A2)/100*(CL=15):Y=Y-ZC(
RL)*PM/200-TY(A1)*KT/500*(CL<>15)-TY(A2)
/100*(CL=15):SOUND0,240-Z1/2:SOUND1,0:SO
UND7,190:SOUND8,-12*(CL<>15):X(199)=X
190 Y(199)=Y:A=199:Z2=Z2-1:GOSUB310:SS=7
-B*10:PUTSPRITE0,(XX*2-130+SS*2,YY+51+(Z
1/2)*(CL<>15)+SS),15,SS:PUTSPRITE1,(XX*2
-130+SS*2,YY+51+SS),-(Z1<=0ORCL<>15),SS:
PUTSPRITE2,(FNX(X),FNY(Y)-1)
200 P=POINT(FNX(X),FNY(Y)):IFCL=15ANDP=1
THEN230ELSEIFZ1>0THEN180ELSEIF(P=3ORP=2)
ANDZ2<-1THENZ2=-Z2/2.5:SOUND8,0:GOTO180
210 SOUND8,0:P=POINT(FNX(X),FNY(Y)):IFP=
1THEN230ELSEIFP=6ORP=12ORP=0ORP=-1THENM$
="OB":PLAY"V14O3C3":GOSUB410:SH=SH+1:X=X
T:Y=YTELSEIFP=11THENM$="BUNKER":GOSUB410
ELSEIFP=5THENM$="WATER HAZARD":GOSUB410
220 PUTSPRITE1,(0,217):XT=X:YT=Y:GOSUB26
0:GOTO170
230 PLAY"SM3000O6G8L64GG":SS=SH-PR:SC=SC
+SS:GOSUB380:PUTSPRITE0,(0,217):IFABS(SS
)<4THENM$=M$(SS+3):GOSUB410
240 GOSUB370:GOTO70
250 ' *** 3D ｺｰｽ ｻｸｶﾞ ***
260 GOSUB350:SETPAGE,1:COLOR,3:CLS:LINE(
30,0)-(225,211),12,BF:P=0:FORI=1TOLI+20:
A=LI(I):IFA=-1THENP=0:NEXTELSEGOSUB310:I
FP=0THENPSET(XX,YY),3:P=1:NEXTELSELINE-(
XX,YY),3:NEXT:FORI=0TOPA-1:A=I+PO+TR+16:
GOSUB310:PAINT(XX,YY),PC(I),3:NEXT
270 FORH=0TO1:FORI=1TOTR:A=15+PO+I:GOSUB
310:IFYY<150ANDXX>60ANDXX<195THENIFH=0TH
ENLINE(XX-B/40,YY)-(XX+B/40,YY-B),6,BF:N
EXTELSEFORJ=7TO8:CIRCLE(XX,YY-B),B/2,J,,
,3:PAINT(XX,YY-B),J:NEXTJ,IELSENEXT
280 IFH=0THENA=200:GOSUB310:IFPOINT(XX,Y
Y)=2THENLINE(XX,YY)-(XX,YY-B/2),7:LINE-(
XX+B/12,YY-B/2.3),7:LINE-(XX,YY-B/2.6),7
:PAINT(XX+B/18,YY-B/2.3),7:NEXTELSENEXT
290 SETPAGE0,0:FORI=2TO125:COPY(I+64,155
)-(I+64,36),1TO(I*2,211),0:COPY(191-I,15
5)-(191-I,36),1TO(255-I*2,211),0::NEXTI:
PG=POINT(FNX(X),FNY(Y)):PB=(PG=11ORPG=5)
:PUTSPRITE0,(126,201-PB),15,1+PB:RETURN
300 ' *** ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ***
310 X2=XT-X(A):Y2=Y(A)-YT:X1=X2*ZC(K)-Y2
*ZS(K):Y1=X2*ZS(K)+Y2*ZC(K):B=Y1+60:XX=-
.15*X1*(Y1+60)+128:YY=Y1*2+150
320 IFXX<0THENXX=0ELSEIFXX>255THENXX=255
330 IFYY<0THENYY=0ELSEIFYY>211THENYY=211
340 RETURN
350 D=99:A=200:FORI=0TO114STEP6:K=I:GOSU
B310:B=ABS(XX-128):IFB<DANDYY<150THENC=K
:D=B:NEXT:RETURNELSENEXT:K=C:RETURN
360 LINE(88,124)-(167,179),15,B:COLOR15,
0:PSET(106,132),0,OR:PRINT#1,USING"HOLE
#";HO:PSET(101,148),0,OR:PRINT#1,USING"#
##yard";YA:PSET(109,164),0,OR:PRINT#1,US
ING"PAR #";PR:GOSUB370:GOTO290
370 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:FORI=-1TO
0:I=STRIG(0):NEXT:RETURN
380 COLOR15,0:PSET(92,39):PRINT#1,USING"
SCORE:+## SHOT:##";SC;SH:PSET(136,53),0:
PRINT#1,"CLUB:"MID$("1W2W3W4W1I2I3I4I5I6
I7I8I9IPWSWPT",CL*2+1,2):RETURN
390 PUTSPRITEPS-3,(PM*2+102,174-PS*16),1
3,PS:FORI=0TO50:NEXT:IFSTRIG(0)THENGOSUB
370:MP=-MP:RETURNELSEPM=PM+MP:IFPM=0ORPM
=58THENMP=-MP:GOTO390ELSE390
400 GOSUB380:S=STICK(0):IFSTRIG(0)THENGO
SUB370:RETURNELSEIFS=3ORS=7THENCL=(CL+(S
=7)-(S=3)+15-(PG=2))MOD(15-(PG=2)):FORI=
-8TO0:I=-STICK(0):NEXT:GOTO400ELSE400
410 L=LEN(M$):LINE(123-L*4,143)-(133+L*4
,157),15,B:COLOR15,0:PSET(130-L*4,147),0
,OR:PRINT#1,M$:RETURN
420 ' *** ﾃﾞｰﾀ ***
430 DATApﾘﾘP,pﾘﾘﾘp,`みみ`,@た@,ﾀﾀ,♠,"  ppﾘﾘ
","ﾘﾘpp  ",0,6,0,3,7,1,2,4,0,0,1,7,2,1,0
,6,0,0,1,5,0,0,0,4,7,7,0,6,6,2,1,3,0,3,7
,7,7,3,3,1,4,-1,4,-3,3,-4,1,-4,-1,-3,-3
440 DATA-1,-4,1,-4,3,-3,4,-1,4,1,3,3,-2,
-1,2,-1,2,1,-2,1,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,0,-1,12,13,14,15,12,-1,0,-1,1,0,0,1,-
1,0,ALBATROSS,EAGLE,BIRDIE,PAR,BOGEY,DOU
BLE BOGEY,TRIPLE BOGEY
450 DATA3,24,9,13,29,6,32,14,11,"<S5S3P2
L2>5987A7D9E<BB?E>Q;G9E<A=A=C7A6@5=7<:@>
KD7A5?6:567381>D@CE@F1GAL2O?<37Q5;K49C49
94;D<<B<7><9@<123456789:;<H=10>?@AB>0CDE
FGC0",4,40,9,6,50,8,38,13,5
460 DATA"=Y5Y3W3O8C8;75;1@1B2C5C;AA?ACAE
BEFBH;G:E=BBK?W;O8R6Q6O8H:H=?:<9=9>;@>>@
>B;A:><6I827<6>7AC?AR9W5>639647J48O<<E6C
D6;?<?=<1234X56789:;<=?@ABCDE>=0BFG10HIJ
KLMH0NOPQRN0STUVWS0",5,34,10,16,41,15
470 DATA38,13,5,";Y5T4L2E2:54;1A1D3D7B;<
<8A8E;JBMEQEVCY@QAO>M<N>Q7R9P:M8M6P7;9:8
56558D1E342261E2J3O7XD9C<<>:B<DBG?JDN>63
@W5CR47K45<4934C44?O<8O<78<123456789:;<=
>?@ABC10DEFGHD0IJKLMI0NOPQRN0",4,42,10
480 DATA10,53,10,37,7,6,";X8X6U6L2J2G3E5
E4A2=2452<2?4B=D>DBBDALBPBT@W@<<>>C;G9G7
E8L9I<I?D>Q<O=L?L@M7A9@9>5<4>6122>2D5A5C
;3ACF3LBL873;V5;Q4@F4:D4>64>N<8H6@=66><1
23456789:;<=>?@ABCDEF10?GHIJKL804MNOPB0Q
RSTUQ0VWXYZV0",3,31,11,12,40,15,31,7,12
490 DATA "@S;Q;NCLDNDR;K5H2D2<57;7C=DDBI
=G@GBAA@<E>A@?@<>;=?:C9B5B3D7F?983>6A:D<
472:1>2F3ICI6J:L8=3@P5@N4<H4<A43@4<94=E<
AA<7C<??<12345610789:;<O=>?70@ABCD@0EFGH
IE0JKLMNJ0",5,34,8,8,38,7,38,15,9
500 DATA"<Y6Y4W4U5Q5M2H1B1;4381=1C3E5E=C
?CAECEFCK?L:K5G5@8=;=>@>P?U9<;;;7967:C25
2152IAN@PD@3R@:38W5;M42?4<34DE68?699<ELM
123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKA0NOPQRN0",4
510 DATA44,13,11,56,7,37,14,5,"4U6S<T<W9
Y5Y4W2R2L3G7H=F?A9?3B2E1?1;56:5:8<;B<C;E
7E4A1<1:3B@DFCLDR@W@OAL<J:L<O9F9E7C4D5F9
2338428E;C@2B1EEF2JDL?638V5;U4>M43E4=A47
E<<:4D544N6AD6966;341234567189:;<=>?@:@?
ABCDEFGHIJKLMD0GNOPQR40STUVWS0XYZ[¥X0"
520 DATA5,44,12,7,55,5,38,6,6,";Y4Y1W1Q7
M<K>H>A:>3<181341;1A6C9E@EKAU=V;U;T>Q@R@
S?O@J?I<M=OCIDGDCBCAH@CD@B??B@??=<:;<>?2
1A4C73?;A<H4L7736W58R4BJ4@E4?84334=T<>L<
CF<@B<=<<123456789:;<=>?@ABC10DEFGHID0JK
LMNJ0OPQRSO0TUVWT0XYZ[¥X0",3,32,12,13
530 DATA41,13,33,10,12,"@JBNBS>U6T1O1K3G
9JDHDF@D;D5A2C69;6@6E9E?6O:N9L5K4L@BC?C<
B9@:A>?A<4B6494>1B2GCCEICNDT>W7V2R;=3>R5
@O44I4<B4D:4<747M<A:<A@<4D6BG61234567891
:;<=>?80>@ABCD<0EFGHIE0JKLMNOPJ0"
```

FNX(n)、FNY(n)……コース全体図の座標計算用
H、I、J……ループ用
M$(n)……メッセージデータ
M$……メッセージ表示用
PM、PS、MP……ショットメーター表示用
R……乱数初期化用
S……スティック入力用
SS……スコア計算用
TX(n)、TY(n)……風、芝目の影響
Y$……矢印描画データ
Z……データ設定用
ZS(n)、ZC(n)……三角関数データ

プログラム解説

10 REM文
20〜40 初期設定
50 タイトル
60 REM文
70 次のホールへ
80 データ読みこみ
90 データ設定
100 REM文
110〜120 コース全体図描画
130〜140 ホールデータ表示
150 REM文
160 メッセージ表示
170 ショット
180〜190 ボールを飛ばす
200〜210 着地地点判定
220 次のショットへ
230〜240 カップイン
250 REM文
260〜280 3D画面描画
290 画面コピー
300 REM文
310〜340 3D座標計算
350 3D表示方向設定
360 ホールデータ表示
370 トリガー入力サブ
380 スコア・クラブ表示
390 ショットメーターサブ
400 クラブ選択
410 メッセージ表示
420 REM文
430〜440 スプライトパターンデータ(行30で読みこみ)/色設定データ(行30で読みこみ)/風・芝目の影響データ(行40で読みこみ)/描画データ(行40で読みこみ)/メッセージデータ(行40で読みこみ)
450〜530 ホールデータ(行80で読みこみ)

(ファジー伸一)

プログラマからひとこと

載るのが夢でした

初めてパソコンを買ってもらったのが小5のときでもう6年半になります。Mファンを初めて買ったのが87年10月号で、投稿プログラムに感動し、自分のプログラムがそこに載るのが夢でした。今、ここに夢が叶い、たいへん嬉しく思います。僕はゴルフのことをあまり知りません。ゲームの記事等を参考に作りました。なおイラストは妹が描きました。(界外年応)

ファジー伸一's

1、2のプログラム

ダップ(以下ダ):おにいさん、このゲームすごい!

おにいさん(以下お):そうだね。3D表示のゴルフゲームは、ファンダムでは初めて見たなあ。

ダ:この「オーガスタ」みたいな3D表示はどうやってるの?

お:このゲームでは、コースのグラフィックはたて41(0〜40)×横21(0〜20)の座標の上にドットを置いて、それらを結んで描いているんだ(図1)。画面左上の全体図がそれだね。

ダ:木は?

図1. 上から見たコース

コース全体図(画面左上に表示)。基本となるドットを結んで構成

お:木もやっぱり座標で指定されているんだ。

ダ:それが3D表示とどう関係あるの?

お:3D表示のポイントは、ボールの位置からグリーンがどの方向にあるか調べて、その方向に対応する角度ぶん、ボールを中心として図全体を回転させることにあるんだ。

ダ:え〜、よくわかんない。

お:だから、ここでドットが利用されるんだ。それぞれのドットを回転移動して、それから線を結べば、結果的に図全体が回転したことになるじゃないか。

ダ:(いそいそと実験をして)え〜と、え〜と、本当だ!

お:奥行き用に数値が加工されているけどね。この回転した全体図をページ1に描くんだ(図2)。

ダ:それから?

お:そして、木を描き加えて(図3)、最後にページ0に横幅を拡大してコピーすればできあがり(図4)。なかなかよくできたプログラムだよね。

図2. ボールから見たコース

奥行きを出すため、ドット間の拡大比はX方向よりY方向のほうが小さい

図3. 木を配置

Y座標に応じて手前は大きく、奥は小さく描いて遠近感を出す

図4. 横に拡大すると…

ページ1にできあがった絵を縦1ラインコピーしてはページ0にドットをずらして2度コピーして横に拡大。こうして3Dグラフィックのできあがり

ダ:でも、おにいさん、このゴルフ、少しおかしいよ。

お:え、どこどこ?

ダ:ボールが池(ウォーターハザード)に入ってたら、ふつう1打ペナルティがついて池の外から打ちなおしになるはずでしょ。でも、このゲームではバンカーと同じ扱いになっているよ。それに、クラブは全部で13本しか使えないはずなのに、16本もクラブがあるよ。

お:え、そうなの?

ダ:あれ、おにいさん、まさか知らないの? おにいさんにも知らないことってあったんだ。

お:これはダップに1本とられたなあ。

ダ・お:ハハハ!

S-FIGHTER エス・ファイター

MSX 2/2+ VRAM128K BY 北川乃由隆

▶遊び方は41ページ

変数の意味

キャラクタ関係

D(n)……体力
E(n)……位置関係汎用
F(n)……体の向き
G(n)……現在の状態
M(n)、N(n)……ジャンプ、必殺技などで使う移動量
P(n)……現在蓄えたパワー
V(n)、W(n)、X(n)、Y(n)……表示座標

その他の変数

A、H、I、J、K、L、O……汎用
C(n)……キー入力装置番号
I$、J1$、J2$、K$……スプライトパターン定義用
Q……コンピュータのレベル
R……プレイヤー人数
S……スティック入力用
T……トリガー入力用

プログラム解説

10〜20　画面設定／変数宣言
30〜60　プレイヤー人数の決定
70〜100　スプライトパターン定義／カラーパレットの設定
110〜210　背景の作画／配列変数宣言／変数初期化
220〜500　キー入力／キャラクタ移動(メインルーチン)
510〜820　プレイヤーの移動方向別処理ルーチン
830〜1720　プレイヤーの攻撃処理(必殺技処理ルーチン集)
1730〜1830　コンピュータの行動を決める思考ルーチン
1840〜2460　スプライトパターンデータ

独り言

某ゲームに非常に似ているこのゲームだが、アニメパターンが多く、データと技の処理でプログラムが非常に長い。データはともかくとして、アニメ処理部分は共通部分をどうにかして見つけて、サブルーチンなどにしてまとめればもう少し短くなると思われる。だがゲームの性格上このスピードが最低限度必要だろうから、作者はあえて処理の遅くなるサブルーチンにはしなかったのかもしれない。手紙にはプログラムの説明としてごく一部の変数の意味しか書いてなかったので、私には作者の意図はわからなかった。

(にゃん☆)

プログラマからひとこと　ストリートファイターIIに夢中

はじめまして。今まで私は少しパソコンからはなれていたのですが、ゲームセンターで見つけたストリートファイターIIに夢中になり、再び自分で作ってみたいと思いプログラムを組みはじめました。当初は対戦のみだったのですが、対COMのプログラムを付け足したところ、「これなかなかおもしろいじゃありませんか」ということで投稿することにしました。その初投稿が掲載されることになり、私は感激しました。今、作成しているプログラムも近々完成するので、どんどん投稿したいと思います。
(北川乃由隆)

SFIGHTER. FD1

```
10 COLOR 15,1,1:SCREEN 0
20 DEFINT A-Z:DIM C(1)
30 PRINT"1P VS COM  or  1P VS 2P":INPUT"
( 1 or 2 )";R:IF R<1 OR R>2 THEN 30 ELSE
 R=2-R
40 PRINT"1P  STICK & STRIG":INPUT "( 0 -
 2 )";C(0):IF C(0)<0 OR C(0)>2 THEN 40
50 IF R=1 THEN Q=0:GOTO 70
60 PRINT"2P  STICK & STRIG":INPUT "( 0 -
 2 )";C(1):IF C(1)<0 OR C(1)>2 OR C(0)=C
(1) THEN 60
70 SCREEN 7,3:RESTORE 1840:FOR I=1 TO 63
:J1$="":J2$="":READ I$:FOR K=1 TO 16:K$=
MID$(I$,K*4-3,4)
80 J1$=J1$+CHR$(VAL("&H"+LEFT$(K$,2))):J
2$=J2$+CHR$(VAL("&H"+RIGHT$(K$,2)))
90 NEXT:SPRITE$(I)=J1$+J2$:NEXT
100 COLOR=(1,0,0,0):COLOR=(2,7,3,0):COLO
R=(3,0,7,3):COLOR=(4,2,0,0):COLOR=(5,0,2
,0):COLOR=(6,1,1,1):COLOR=(7,7,7,7):COLO
R=(8,7,7,7)
110 LINE(1,140)-(511,180),6,BF
120 FOR I=50 TO 150 STEP 100
130 LINE(256+I,140)-(256+I*1.5,180),1
140 LINE(256-I,140)-(256-I*1.5,180),1
150 NEXT:H=1
160 DIM X(1),Y(1),D(1),G(1),E(1),F(1),P(
1),W(1),M(1),N(1),V(1)
170 V(0)=0:V(1)=0:IF R=1 THEN LINE(236-Q
*40,30)-STEP(-35,5),7,BF
180 LINE(36,5)-(236,15),4,BF
190 LINE(276,5)-(476,15),5,BF
200 X(0)=54:X(1)=170:F(0)=1:F(1)=-1
210 FOR I=0 TO 1:Y(I)=100:D(I)=100:G(I)=
0:P(I)=0:W(I)=0:NEXT
220 A=1-A:B=1-A:W(A)=1-W(A):E(A)=SGN(X(B
)-X(A)-A+.5):IF A+R=2 THEN 1730
230 ON G(A) GOTO 510,1410,830,880,940,10
00,1060,1120,1170,1220,1270,1370
240 IF STRIG(C(A)) THEN 320
250 S=STICK(C(A))
260 ON S GOTO 420,440,350,460,460,460,40
0,450
270 F(A)=E(A):Y(A)=100:P(A)=0:G(A)=0
280 PUT SPRITE 1+A,(X(A),102-W(A)),2+A,2
-F(A)
290 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132-W(A)),2+A,3
-F(A)
300 PUT SPRITE 5+A,(0,-32),1,0
310 GOTO 220
320 IF G(B)=2 THEN 270 ELSE S=(STICK(C(A
)))+1+((F(A)+1)/2*9)
330 ON S GOTO 570,710,270,740,270,780,70
0,660,620,570,710,620,660,700,780,270,74
0,270
340 GOTO 270
350 P(A)=0:X(A)=X(A)+8:F(A)=E(A):IF X(A)
>224 THEN X(A)=224
360 PUT SPRITE 1+A,(X(A),102),2+A,2-F(A)
370 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,(3-F(A
))*(1-W(A))+(5.5-F(A)/2)*W(A)
380 PUT SPRITE 5+A,(0,-32),1,0
390 GOTO 220
400 P(A)=0:X(A)=X(A)-8:F(A)=E(A):IF X(A)
<0 THEN X(A)=0
410 GOTO 360
420 P(A)=0:G(A)=1:M(A)=0:N(A)=-70
430 IF D(B)<0 THEN G(A)=0:GOTO 270 ELSE
520
440 P(A)=0:G(A)=1:M(A)=16:N(A)=-70:GOTO
430
450 P(A)=0:G(A)=1:M(A)=-16:N(A)=-70:GOTO
 430
460 Y(A)=100:P(A)=P(A)+1
470 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,11.5-F
(A)/2
480 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,9-F(A)
490 PUT SPRITE 5+A,(0,-32),1,0
500 GOTO 220
510 IF STRIG(C(A)) THEN 760
520 X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X(A))>112
THEN M(A)=0:IF X(A)>112 THEN X(A)=224 EL
SE X(A)=0
530 N(A)=N(A)+24:Y(A)=Y(A)+N(A):IF Y(A)>
99 THEN G(A)=0:X(A)=X(A)-M(A)*.6:GOTO 27
0
540 PUT SPRITE 1+A,(X(A),Y(A)),2+A,22-F(
A)
550 PUT SPRITE 3+A,(X(A),Y(A)+32),2+A,23
-F(A)
560 GOTO 220
570 X(A)=X(A)+F(A)*10:IF ABS(112-X(A))>1
12 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X
(A)=0
580 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,8-F(A)
590 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,9-F(A)
600 IF ABS(90-Y(B))<20 AND ABS(X(A)+20*F
(A)-X(B))<12 THEN I=8:J=0:K=0:GOSUB 1600
610 G(A)=3:GOTO 220
620 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,30-F(A
)
630 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,31-F(A
)
640 IF ABS(80-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+F(A)
*16-X(B))<12 THEN I=8:J=0:K=INT(RND(1)*2
):GOSUB 1600
650 G(A)=3:GOTO 220
660 G(A)=4:X(A)=X(A)+F(A)*4:IF ABS(112-X
(A))>112 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224
ELSE X(A)=0
670 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,11.5-F
(A)/2
680 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,9-F(A)
690 GOTO 220
700 G(A)=5:M(A)=64*F(A):GOTO 670
710 IF P(A)<H THEN P(A)=0:GOTO 270
720 X(A)=X(A)+F(A)*4:IF ABS(112-X(A))>11
2 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(
A)=0
730 G(A)=8:GOTO 670
740 IF P(A)<H THEN P(A)=0:GOTO 270
750 G(A)=11:M(A)=F(A)*24:N(A)=0:GOTO 670
760 IF N(A)<-30 OR G(B)=2 THEN 520
770  IF STICK(C(A))=5 THEN G(A)=6:GOTO 1
000 ELSE G(A)=7:GOTO 1060
780 IF P(A)<H THEN P(A)=0:GOTO 270
790 X(A)=X(A)+F(A)*8:IF ABS(112-X(A))>11
2 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X(
A)=0
800 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,40-F(A
)
810 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,41-F(A
)
820 M(A)=X(A):G(A)=12:GOTO 1370
830 P(A)=0:G(A)=0:Y(A)=100
840 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,11.5-F
(A)/2
850 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,9-F(A)
860 PUT SPRITE 5+A,(0,-32),1,0
870 GOTO 220
```

```
880 X(A)=X(A)+F(A)*20:IF ABS(112-X(A))>1
12 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224 ELSE X
(A)=0
890 PUT SPRITE 1+A,(X(A),100),2+A,34.5-F
(A)*1.5
900 PUT SPRITE 3+A,(X(A),132),2+A,35.5-F
(A)*1.5
910 PUT SPRITE 5+A,(X(A)+F(A)*32,116),2+
A,36.5-F(A)*1.5
920 IF ABS(100-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+30*
F(A)-X(B))<12 THEN I=10:J=0:K=0:GOSUB 16
00
930 G(A)=3:GOTO 220
940 Y(A)=120:M(A)=M(A)/2:X(A)=X(A)+M(A):
IF ABS(112-X(A))>112 THEN IF X(A)>112 TH
EN X(A)=224 ELSE X(A)=0
950 PUT SPRITE 1+A,(X(A)-F(A)*12,132),2+
A,26-F(A)
960 PUT SPRITE 3+A,(X(A)+F(A)*20,132),2+
A,27-F(A)
970 IF ABS(120-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+F(A
)*30-X(B))<10 THEN I=6:J=0:K=INT(RND(1)*
2):GOSUB 1600:G(A)=3
980 IF ABS(M(A))<10 THEN G(A)=3
990 GOTO 220
1000 X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X(A))>112
 THEN M(A)=0:IF X(A)>112 THEN X(A)=224 E
LSE X(A)=0
1010 N(A)=N(A)+24:Y(A)=Y(A)+N(A):IF Y(A)
>99 THEN G(A)=0:X(A)=X(A)-M(A)*.6:GOTO 2
70
1020 PUT SPRITE 1+A,(X(A),Y(A)),2+A,18-F
(A)
1030 PUT SPRITE 3+A,(X(A),Y(A)+32),2+A,1
9-F(A)
1040 IF ABS(Y(A)+48-Y(B))<12 AND ABS(X(A
)-X(B))<16 THEN I=8:J=0:K=0:GOSUB 1600:G
(A)=1:N(A)=-50:M(A)=SGN(111.5+A-X(A))*16
1050 GOTO 220
1060 X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X(A))>112
 THEN M(A)=0:IF X(A)>112 THEN X(A)=224 E
LSE X(A)=0
1070 N(A)=N(A)+12:Y(A)=Y(A)+N(A):IF Y(A)
>99 THEN G(A)=0:X(A)=X(A)-M(A)*.6:GOTO 2
70
1080 PUT SPRITE 1+A,(X(A)-F(A)*12,Y(A)+1
6),2+A,26-F(A)
1090 PUT SPRITE 3+A,(X(A)+F(A)*20,Y(A)+1
6),2+A,27-F(A)
1100 IF ABS(Y(A)+14-Y(B))<24 AND ABS(X(A
)+F(A)*28-X(B))<14 THEN I=10:J=0:K=1:GOS
UB 1600:G(A)=1
1110 GOTO 220
1120 Y(A)=80:X(A)=X(A)+F(A)*20:IF ABS(11
2-X(A))>112 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=2
24 ELSE X(A)=0
1130 PUT SPRITE 1+A,(X(A),80),2+A,50-F(A
)
1140 PUT SPRITE 3+A,(X(A),112),2+A,51-F(
A)
1150 IF ABS(80-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+16*
F(A)-X(B))<18 THEN I=20:J=8:K=1:GOSUB 16
00
1160 G(A)=9:GOTO 220
1170 Y(A)=40:X(A)=X(A)+F(A)*8:IF ABS(112
-X(A))>112 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=22
4 ELSE X(A)=0
1180 PUT SPRITE 1+A,(X(A),40),2+A,50-F(A
)
1190 PUT SPRITE 3+A,(X(A),72),2+A,51-F(A
)
1200 IF ABS(26-Y(B))<20 AND ABS(X(A)+10*
F(A)-X(B))<18 THEN I=20:J=8:K=1:GOSUB 16
00
1210 G(A)=10:M(A)=F(A)*4:N(A)=-50:GOTO 2
20
1220 X(A)=X(A)+M(A):M(A)=0:IF ABS(112-X(
A))>112 THEN M(A)=0:IF X(A)>112 THEN X(A
)=224 ELSE X(A)=0
1230 N(A)=N(A)+24:Y(A)=Y(A)+N(A):IF Y(A)
>99 THEN 830
1240 PUT SPRITE 1+A,(X(A),Y(A)),2+A,54-F
(A)
1250 PUT SPRITE 3+A,(X(A),Y(A)+32),2+A,5
5-F(A)
1260 GOTO 220
1270 Y(A)=84:X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X
(A))>112 THEN IF X(A)>112 THEN X(A)=224
ELSE X(A)=0
1280 PUT SPRITE 1+A,(X(A),84),2+A,44.5+F
(A)*1.5
1290 PUT SPRITE 3+A,(X(A),116),2+A,45.5+
F(A)*1.5
1300 PUT SPRITE 5+A,(X(A)-F(A)*32,100),2
+A,46.5+F(A)*1.5
1310 PUT SPRITE 1+A,(X(A),84),2+A,44.5-F
(A)*1.5
1320 PUT SPRITE 3+A,(X(A),116),2+A,45.5-
F(A)*1.5
1330 PUT SPRITE 5+A,(X(A)+F(A)*32,100),2
+A,46.5-F(A)*1.5
1340 IF ABS(84-Y(B))<24 AND ABS(X(A)+F(A
)*28-X(B))<18 THEN I=12:J=2:K=INT(RND(1)
*2):GOSUB 1600
1350 N(A)=N(A)+1:IF N(A)>3 THEN G(A)=3
1360 GOTO 220
1370 M(A)=M(A)+F(A)*28:IF ABS(112-M(A))>
112 OR ABS(X(A)-M(A))>140 THEN 830
1380 PUT SPRITE 5+A,(M(A),110),4+A,61.5-
F(A)/2
1390 IF ABS(96-Y(B))<28 AND ABS(M(A)-X(B
))<30 THEN I=8:J=4:K=0:GOSUB 1600:G(A)=3
1400 GOTO 220
1410 X(A)=X(A)+M(A):IF ABS(112-X(A))>112
 THEN M(A)=0:IF X(A)>112 THEN X(A)=224 E
LSE X(A)=0
1420 N(A)=N(A)+10:Y(A)=Y(A)+N(A):IF Y(A)
>112 THEN X(A)=X(A)-M(A):N(A)=-INT(N(A)*
.6):Y(A)=116:IF ABS(N(A))<4 THEN 1470
1430 PUT SPRITE 1+A,(X(A)-F(A)*16,Y(A)+1
6),2+A,58-F(A)
1440 PUT SPRITE 3+A,(X(A)+F(A)*16,Y(A)+1
6),2+A,59-F(A)
1450 IF D(A)<0 THEN FOR T=1 TO 500:NEXT
1460 GOTO 220
1470 IF D(A)>=0 THEN G(A)=0:GOTO 220
1480 PUT SPRITE 1+B,(X(B),100),2+B,30+F(
B)
1490 PUT SPRITE 3+B,(X(B),132),2+B,31+F(
B)
1500 V(B)=V(B)+1
1510 IF B=0 THEN LINE(276-V(B)*40,20)-ST
EP(-35,5),7,BF ELSE LINE(236+V(B)*40,20)
-STEP(35,5),7,BF
1520 FOR T=1 TO 5000:NEXT
1530 IF V(B)<2 THEN 180
1540 PUT SPRITE 1+B,(X(B),100),2+B+W(B)*
5,30+F(B)
1550 PUT SPRITE 3+B,(X(B),132),2+B+W(B)*
5,31+F(B)
1560 W(B)=1-W(B):FOR I=1 TO 50:NEXT:IF N
OT(STRIG(C(0))) THEN 1540
1570 LINE(12,20)-(500,25),1,BF
1580 IF R=1 THEN IF A=0 THEN Q=0:LINE(12
,30)-(256,35),1,BF ELSE Q=Q+1:IF Q>4 THE
N Q=0:H=0:LINE(36,30)-(236,35),1,BF:COLO
R=(6,1,0,2)
1590 GOTO 170
1600 IF G(B)=2 THEN RETURN ELSE PUT SPRI
TE 0,(X(B),(Y(A)+Y(B))/2+16),7,63:IF G(A
)=12 THEN PUT SPRITE 5+A,(0,-32),1,0
1610 IF B+R=2 THEN IF (G(B)=0 OR G(B)=13
) AND INT(RND(1)*100)<Q*20+30 AND F(A)=-
F(B) THEN L=J:K=0:GOTO 1630 ELSE L=I:GOT
O 1670
1620 IF G(B)=0 AND STICK(C(B))=5+F(B)*2
AND F(A)=-F(B) THEN L=J:K=0 ELSE L=I:GOT
O 1670
1630 PUT SPRITE 0,(0,-32),1,0
1640 PUT SPRITE 1+B,(X(B),100),2+B,14-F(
B)
1650 PUT SPRITE 3+B,(X(B),132),2+B,15-F(
B)
1660 FOR T=1 TO 200:NEXT
1670 D(B)=D(B)-L:P(B)=0
1680 IF B=0 THEN LINE(235-D(B)*2,5)-STEP
(-50,10),1,BF ELSE LINE(275+D(B)*2,5)-ST
EP(50,10),1,BF
1690 PUT SPRITE 0,(0,-32),1,0
1700 IF K=1 OR Y(B)<100 OR D(B)<0 THEN G
(B)=2:Y(B)=Y(B)-24:N(B)=-20:F(B)=-F(A):M
(B)=-F(B)*4:PUT SPRITE 5+B,(0,-32),1,0:R
ETURN
1710 X(B)=X(B)+F(A)*10:IF ABS(112-X(B))>
112 THEN IF X(B)>112 THEN X(B)=224 ELSE
X(B)=0
1720 RETURN
1730 ON G(A) GOTO 1810,1410,830,880,940,
1000,1060,1120,1170,1220,1270,1370,1780
1740 IF ABS(G(B)-11.5)<1 OR INT(RND(1)*8
)=0 OR ABS(X(A)-X(B))<12 THEN I=INT(RND(
1)*16):IF I<8+Q THEN IF I=0 THEN 420 ELS
E IF X(A)+A-.5<X(B) THEN 440 ELSE 450
1750 IF INT(RND(1)*(10-Q))=0 THEN G(A)=1
3:GOTO 1780
1760 IF ABS(X(A)+40*F(A)-X(B))<34 AND IN
T(RND(1)*100)<Q*10+20 AND G(B)<>2 THEN O
=ABS(X(B)-X(A)):IF O<28 THEN 620 ELSE IF
 O<42 THEN 570 ELSE IF O<66 THEN 660 ELS
E 700
1770 IF X(A)+A-.5<X(B) THEN 350 ELSE 400
1780 IF ABS(X(A)-F(A)*100-X(B))<126 THEN
 270
1790 IF P(A)>=H AND G(B)<>2 THEN O=ABS(X
(B)-X(A)):IF O<60 THEN 710 ELSE IF O<80
THEN 740 ELSE 780
1800 GOTO 460
1810 IF ABS(X(A)-X(B))<16 THEN IF G(B)<>
2 AND N(A)>-11 THEN G(A)=6:GOTO 1000
1820 IF ABS(X(A)+F(A)*32-X(B))<16 THEN I
F G(B)<>2 AND N(A)>-11 THEN G(A)=7:GOTO
1060
1830 GOTO 520
1840 DATA 00000000000000E001A0014018C03D
003FC077E053F025D07ED03EB00DB003D8
1850 DATA 03D80FD80FD81FE81DE81DD83DC039
C039C03DC01DC01EE016E00AA00C5018E0
1860 DATA 000000000000070005800280031800
BC03FC07EE0FCA0BA40B7E0D7C0DB01BC0
1870 DATA 1BC01BF01BF017F817B81BB803BC03
9C039C03BC03B80778076805500A300718
1880 DATA 03D80FD80FD81FE81DE83DD839C079
E070E070E0387038702C70142818103038
1890 DATA 1BC01BF01BF017F817B81BBC039C07
9E070E070E0E1C0E1C0E34142808181C0C
1900 DATA 000000000000000007000D000A0006
0001E00FDF3FDF3FC31F806F8077006F00
1910 DATA 1F001F803F803F803BC07BC073C071
E071E079E078E038F02870146038506038
1920 DATA 000000000000000000E000B0005000
600780FBF0FBFCC3FC01F801F600EE00F6
1930 DATA 00F801F801FC01FC03DC03DE03CE07
8E078E079E071E0F1C0E1406280A1C1C06
1940 DATA 0000000000000000000007000D000A
0006005980EF80EF80DF40DF605EE00EC0
1950 DATA 0000000000000000000000E000B000
500060019A01F701F702FB06FB077A0370
1960 DATA 000000000000000000000000000000
000000000007000D300A70063018B83DD8
1970 DATA 3BD0779076003980078007E00FF80F
7C0FBC079C03B80FB81F782F6037102638
1980 DATA 000000000000000000000000000000
000000000000E00CB00E500C601D181BBC
1990 DATA 0BDC09EE006E019C01E007E01FF03E
F03DF039E01DC01DF01EF806F408EC1C64
2000 DATA 000000000000003800680050033007
C00BF01DF839FC18FC00F801F003E007FC
2010 DATA 07FE07DE03CE03DC01D805D001C001
C003C003C003C003C000C0014001800080
2020 DATA 0000000000001C0016000A000CC003
E00FD01FB83F9C3F181F000F8007C03FE0
2030 DATA 7FE07BE073C03BC01B800BA0038003
8003C003C003C003C00300028001800100
2040 DATA 0018003C19DC3B4C3A8E1D860C3435
F87BFC77F00FC00FC0070004E003F007F0
2050 DATA 0FF00F7006E000E0016001A0018002
8003000380078007000B000D000C000400
2060 DATA 18003C003B9832DC715C61B82C301F
AC3FDE0FEE03F003F000E007200FC00FE0
2070 DATA 0FF00EF00760070006800580018001
4000C001C001E000E000D000B000300020
2080 DATA 0039006B005101B003CE03FF01FC0D
F80EFF077F007F00FF01FC01F001F400EC
2090 DATA 80008000C000C000C0004000000000
00FFF6FFECFF00E0000000000000000000
2100 DATA 9C00D6008A000D8073C0FFC03F801F
B0FF70FEE0FE00FF003F800F802F803700
2110 DATA 000100010003000300030002000000
006FFF37FF00FF00070000000000000000
2120 DATA 0000001C001C001C038C068C050C03
1400F807F80FF00FE00FE037C077C03BC0
2130 DATA 1BE007E007E00FF00FF01EF01EF81E
783C783C7C3C3C3C1E3C16340A281C1C
2140 DATA 000038003800380031C0316030A028
C01F001FE00FF007F007F003EC03EE03DC
2150 DATA 07D807E007E00FF00FF00F781F781E
781E3C3E3C3C3C3C3C782C6814503838
2160 DATA 0000000000000000000001C0034002
800D8C1E1C2F8C37CC67E863E073C07787
2170 DATA 27FF07FF07FF01F002000380038007
80078007800F000F000F0006000 8000E00
2180 DATA 0000000000000000000000000000FE
C0FD80E000000000000000000000000000
2190 DATA 00000000000000000000038002C001
4031B0387831F433EC17E607C603CEE1EE
2200 DATA FFE4FFE0FFE00F80004001C001C001
E001E001E000F000F000F0006000100070
2210 DATA 000000000000000000000000000003
7F01BF0007000000000000000000000000
2220 DATA 000000000000000000000000000000
000000007001F000E107070FF00FEF0EDF
2230 DATA 070307E207C007C00F800FF01FFC1F
FC3E7C3C1C783C7838B078D060C018E03C
2240 DATA 000000000000000000000000000000
0000000E000F808700E0E00FF0F7F0FB70
2250 DATA C0E047E003E003E001F00FF03FF83F
F83E7C383C3C1E1C1E1E0D060B18033C07
2260 DATA 00000000000000E001A0014000C006
0007C007F003F003E80DEC0DC005FF03FF
2270 DATA 03FF03FC03E003C003C003C001C001
C001C001C001C001C000C0014001800100
2280 DATA 000000000000000000000000FEC0FD
80F0000000000000000000000000000000
2290 DATA 000000000000070005800280030000
6003E00FE00FC017C037B003B0FFA0FFC0
2300 DATA FFC03FC007C003C003C003C0038003
8003800380038003800300028001800080
2310 DATA 000000000000000000000000037F01
BF0000000000000000000000000000000F
2320 DATA 001C001C000C000C000801C403CC03
9801B8027007F04FF0EFF0DFE0DDE06DF0
2330 DATA 2BF803FC03FE03DF03CE03B407B807
9807900780078006800500030003000300
2340 DATA 38003800300030001000238033C019
C01D800E400FE00FF20FF707FB07BB0FB6
2350 DATA 1FD43FC07FC0FBC073C02DC01DE019
E009E001E001E0016000A000C000C000C0
2360 DATA 03000380018000400380 02C0014001
80006002F0037001A8011000F000E80058
2370 DATA 01B803F003C0079007E003F801F000
68009800D000E000700070002800180008
2380 DATA 00C001C00180020001C00340028001
8006000F400EC0158008800F0017001A00
2390 DATA 1D800FC003C009E007E01FC00F8016
0019000B0007000E000E00140018001000
2400 DATA 000000000000000000000000000000
0000F00DFC15FF1AFF0EEC60F1EC6F0007
2410 DATA 00000000000000000000000000000C
001E003F007F60FFB8F7B66BDB81A00070
2420 DATA 000000000000000000000000000000
000F003FB0FFA8FF5837708F06F637E000
2430 DATA 000000000000000000000000000000
30007800FC06FE1DFF6DEFDBD605810E00
2440 DATA 0000000003800FE07FF007F01FF801
F8FFF83FF003F00FE00380000000000000
2450 DATA 0000000001C007F00FFE0FE01FF81F
801FFF0FFC0FC007F001C0000000000000
2460 DATA 00000000200418181E780FF00FF007
E007E00FF00FF01E781818200400000000
```

このページは ♪ 要♪です。

FM音楽館

フランスのサックス奏者の友達からDATが送られてきた。前にあげたカラオケの上にいろいろ録音して、ちゃんとした作品に完成してくれたのだ。フランスの人の考える日本ふうのイメージが表現されていて、おもしろいのだがとてもへんてこ。

付録ディスク

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

楽評：よっちゃん

ゲームミュージックの印象は、音楽だけでなく、ゲームの性格にもよる。『太陽の神殿』を実際にやって、とてつもないファンになってしまった某エディターは、「どうしてもこの音楽が素晴らしくきこえてしまう」と語っています。さて、この作品の中間部は作者のオリジナル。前半とまったく違和感なくなじんでいるのが良いですなあ。

```
10 _MUSIC(0,0,3,3,2):POKE&HFA2C,24:POKE&
HFA3C,16:POKE&HFA6C,24:POKE&HF4D,16
20 CALL VOICE(@45,@2,@4,@3,@45,@16,@45,@
6)
30 T1$="T9504V15L8":T2$="T9506V9L8":T3$=
"T9503V15":T4$="T95S1M120002L8":T5$="T9
504V12L8":T6$="T9503V13"
40 SOUND 9,150
50 'ﾀｲﾖｳﾉ ｼﾝﾃﾞﾝ
60 AF$="L1>>D&C2<A2A&G&F&E&D&D2Q8L4A>C
70 AG$="L1>D&C2<A2A&G&F&E&D&D2Q8L4A>C
80 BE$="O4R1R1L8AFDFAFDF>C<GEG>C<GECEC<A
>FD<AFADA>EDD<A>FDL1A&A2A4>C4<"
90 CF$="L1O3D&C2<A2>D&E&F&E2&C2&D&D2D4C4
100 CG$="L1O3R1R1L8DD4DDD4DEE4EEE4EFF4FF
F4FDR8CR8R4CR8<L4D.D8D.D8D.D8
110 AH$="D2.FE2.C8<G8G.A8&A2R2R4A8>C8"
120 BF$="L8AFDFAFDF>C<GEG>C<GECEC<A>FD<A
FADA>EDD<A>FD"
130 CH$="L4B-.B-8B-.B-8>C.C8C.C8<D.D8D.D
8D.D8D.D8"
140 AI$="D2.FE2.C8D8E2.GG.F&F8<A8>C8"
150 BG$="L8AFDFAFDF>C<GEG>C<GEC>C<GEG>C<
GECEC<A>D4<A>FD
160 CI$="L4B-.B-8B-.B-8>C.C8C.C8<A.A8A.A
8D.D8D>D8C8"
170 AJ$="D2.AGER4CC4.D8&D2R2R4<A8>C8"
180 BJ$="L8AFDFAFDFER8CR8R4<AR8>GECFD<AF
ADEFA>DEFA"
190 CJ$="<B-.B-8B-.B-8A8R8AR8R8A8R8D.D8D
.D8D.D8D.D8"
200 AK$="D2.AGER4CC4.D2&D8R2V10L32D>D<E>
E<F>F<A>AD>D<E>E<F>F<A>AL8O4"
210 AL$="O5L4D2.&D8<A8>C4<A4.R4.G2.CF.A.
"
220 CL$=">D.D8D.D8E4C4.R8<A4G.G8GEF2C2
230 CM$=">D.D8D.D8C.C8<A.A8G.G8G.G8A.A8A
.A8"
240 AM$="L4>D.E.G.A.L8>C<GEGEC<A>CV12C<G
ECV10EC<A>D&D<A>FD
250 BL$="AFDFAFDF>C<GEG>C<GEG>V12L4A.G.V
10A.V9E2.<
260 AN$="O4L1V12G&D&>C2.V13F4E1
270 BN$="O4>L1C&C&E2.V11D4C4.<L8G>C<GEC
280 CN$="L1A&F&G2L8>C<GEC>C4.<G>C<G
290 CO$="L4A.A8A.A8F.F8F.F8G.G8G.G8C.C8C
L8EC
300 AO$="D1>D2L4<A>C
310 AX$="D1>D2V15L4<A>C
320 BO$="D1>A2C4L8<A>C<
330 CP$="L8D4.DFAF4D2D4<A8>C8
340 CQ$="D4.DD4.DD4.DFFEE
350 AR$="D2.AGER4CC4.D8&D2R2R4V10<<L8FA>
"
360 CR$="<B-.B-8B-.B-8A8R8AR8R8A8R8D.D8D
.D8D.D8DV14L8>D8E8"
370 CY$="<B-.B-8B-.B-8A8R8AR8R8A8R8D.D8D
.D8D.D8DL8>D8E8"
380 BR$="L8AFDFAFDFER8CR8R4<AR8>GECFD<AF
ADEFA>DEV14DE"
390 BT$="L8AFDFAFDFER8CR8R4<AR8>GECFD<AF
ADEFA>DEV12DE"
400 AS$="L8F2.AR8GR4ER4C4C4.D8&D1>D1&D8"
410 BS$="L8AFDFAFDFER8CR8R4<AR8>GECFD<AF
ADEFAD1"
420 CS$="L4<B-.B-8B-.B-8A8R8AR8R8A8R8D.D
8D.D8L16<DEFGAB>D2.
430 AT$="L8F2.AR8GR4ER4C4C4.D8&D1<D1R1"
440 FOR M=0 TO1
450 CALL BGM(1)
460 PLAY#2,T1$,T2$,T3$,T4$,T5$,T6$
470 CALL VOICE(@5,@2,@45,@3,@42,@16,@45,
@6)
480 PLAY#2,AF$,BE$,CF$,CG$,"V11"+AG$
490 FOR J=0 TO 1
500 PLAY#2,AH$,BF$,CH$,CH$,AH$,"V11"+BF$
510 PLAY#2,AI$,BG$,CI$,CI$,AI$,BG$
520 IF J=1 THEN 550
530 PLAY#2,AJ$,BJ$,CJ$,CJ$,AJ$,BJ$
540 NEXT J,K
550 PLAY#2,AK$,BJ$,CJ$,CJ$,AK$,BJ$
560 PLAY#2,BJ$,"v13"+AL$,CL$,CM$,AL$,BJ$
570 PLAY#2,BL$,AM$,CM$,CM$,AM$,BL$
580 PLAY#2,AN$,BN$,CN$,CO$,AN$,BN$
590 PLAY#2,AX$,BO$,CP$,CQ$,AO$+"O4V11",B
O$
600 PLAY#2,AH$,BF$,CH$,CH$,AH$,BF$
610 PLAY#2,AI$,BG$,CI$,CI$,AI$,BG$
620 PLAY#2,AR$,BR$,CR$,CY$,AJ$,BJ$
630 PLAY#2,BS$,AS$,AT$,CS$,BS$,AT$
```

時節からやさしい気持ちで

きよしこの夜

■兵庫県　HASEMAKO（26歳）　●聖歌

時節からというか、1月号といえども12月発売なのでついつい採用してしまった。

先日、女性コーラスを録音してたら、ふだんから一緒にバンドをやっている3人組なのでハモるくせがついていて、だれかがメロディを歌っていると、決めてもいないのにほかの2人がハーモニーを付けてしまう。「仲良きことは……」という美しい光景なのであった。

```
10 CALLMUSIC(0,0,5,4):CALLTRANSPOSE(0):C
ALLTEMPER(10):CALLPITCH(440):CLEAR999:FO
RI=0TO7:POKE&HFA3C+I*16,(IMOD5)*30:NEXT
20 PLAY#2,"@21T50V13L8","@21T50V13L8"
30 PLAY#2,"G.A16GE4.G.A16GE4.>D4D<B4.>C4
C<G4.","E.F16EC4.E.F16EC4.F4FD4.E4EE4."
40 FORI=0TO1:PLAY#2,"A4A>C.<B16AG.A16GE4
.","F4FA.G16FE.F16EC4.":NEXT
50 PLAY#2,">D4DF.D16<B>C4.E4.C<GEG.F16DC
2.R8","G4BG.F16GE4.G4.E4C<B4B>C2.R8"
```

ゲームミュージックの初期、テクノの影響の深い頃を思わせる作品。ポップコーンとかジョルジュ・モロダーとかの、ちょっとインチキの薫りもするポップ・ミュージックで、クラフトワーク以前のエレクトリック・ポップです。あー、妙に懐かしいなあ。ピコピコするシンセ音や、安っぽいエコーのかかりかたが郷愁をさそうのだ。

```
10 '@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
20 '@@ ELECT                       @@
30 '@@    -ARU POP MUSICIAN NO     @@
40 '@@         KOKUHAKU TIME-      @@
50 '@@  BY NOZOMU SHIBATA          @@
60 '@@             [1975-    ]     @@
70 '@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
80    CLS
90 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR3000:SOU
ND7,49:SOUND6,18
100 _TRANSPOSE(+500)
110 _TEMPER(  8)
120 _BGM(1)
130 DIM A%(15)
140 FORI=0TO15
150 READA$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
160 NEXT
170 _VOICECOPY(A%,@63)
180 DATA    0,    0,    0,0000
190 DATA    0,    0,    0,0000
200 DATA 2001,00F4,0000,0000
210 DATA 3F02,E075,0080,0000
220 DEFSTRA-Z
230 T="T144":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
240 D="B4B4B4B4
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はぁ〜い、Orcで〜す。FM音楽館の投稿整理をしていると、なかに20曲も一度に送ってくる人がいてびっくり。もったいないです。もっと1曲を大事に作り、一度に送るのは多くて2〜3曲がいいです。えっ？　投稿整理がめんどうなんて思ってもいませんってば。

■太陽の神殿「TEMPLE DEL SOL」
古代さんに奉げます♡「中間はオリジナルーアレンジですが、うまく曲に合っているでしょうか？　聞く人によっては余韻の残ることもあるのでは」

作者は先月のはやせみき♡さんと同一人物というのは曲を聴けばわかる？

■きよしこの夜
HASEMAKO「もずみやすろ君というすごい新人が現れ、次作にも期待しています。プログラムですが、後ろでハミングしているようにも聞こえるので聞いてみてください」

■ELECT〜あるポップミュージシャンのKOKUHAKU TIME〜
柴田望「ダンスミュージックというコンセプトのもとに早口なラップをイメ

☆「FM音楽館」への投稿募集中／応募要項の詳細は81ページ

```
250 P2="S1R4M1500C8C16C16R16C16R16C16C8C
8R4SM1500C8C16C16R16C16R16C16C16C16C16C1
6"
260 D5="V13B4B4B4B4B4B4B4"
270 R="V13R4R4R4R4
280 P1="R4SM1500C8C16C16R16C16R16C16C16C
16C16C16"
290 P="R4SM1500C8C16C16R16C16R16C16C8C8"
300 M="@3007L16V15C8C8C8CCR16CCCC8C8"
310 M1="@3007L16V15C8C8C8CCR16CCCC8C8C8C
8C8CCR16CCCC8C"
320 B="V13@3303L8C16R16G8E-C16C16R16C16G
8E-16R16C":B1="O2L8B-16R16>F8D<B-16B-16R
16B-16>F8D16R16<B-"
330 B2="O2A-16R16>E-8C<A-16A-16R16A-16>E
-C16R16<A-8
340 BO="V13@3303L8F16R16>C8<A-F16F16R16F
16>C8<A-16R16F":BP="O3L8E-16R16B-8GE-16E
-16R16E-16B-8G16R16E-"
350 BQ="O3D-16R16A-8FD-16D-16R16D-16A-F1
6R16<A-8
360 V="@206V14F1E-1D-1E-1":V1="@206V14C1
<B-1A-1B-1"
370 SB=BO+BP+BP+BO:CB=BO+BQ+BP+BO
380 S4="O6@06L8V14C<V13GV12>CV11<G>V10C<
V9G>V8CV7<G>V6C<G>V5C<G>V4C<G>V2C<G32"
390 L="L16V14@005CC<B-B->CC<GG>CC<G G B
-B->CCC<GB->CD<B->CDE-E-DDCC<B-B-"
400 L1="L16V14@3905CC<B-B->CC<GG>CC<G G
B-B->CCC<GB->CD<B->CDE-E-DDCC<B-B-"
410 L2=">CC<B-B->CC<GG>CC<G G B-B->CCC<G
B->CD<B->CDE-E-DDCC<B-B-32"
420 F1="l16v13@05O5FFE-E-FFCCFFCCE-E-FFF
CE-FGE-FGA-A-GGFFE-E-":F=F1+F1
430 S1="O6@06L16V14CC<V13GGV12>CCV11<GG>
V10CC<V9GG>V8CCV7<GG>V6CC<GG>V5CC<GG>V4C
C<GG>V2CC<GG"
440 D0="B16M16M16M16B16M16M16M16B16M16M1
6M16b16M16M16M16
450 S3="O6@06L16V14CC<V13GGV12>CCV11<GG>
V10CC<V9GG>V8CCV7<GG>V6CC<GG>V5CC<GG>V4C
C<GG>V2CC<G"
460  PA="@08V15L16OFFE-E-FFCCFFCCE-E-FFF
CE-FGE-FGA-A-GGFFE-C"
470 D1="B4B4B4B4B4B4B4B4B4B4B4B4B4B4B8
B16"
480 D5="B4B4B4B8B8"
490 I="R2@00O04{GGG}2":I1="O5R2@0{CCC}2
"
500 I="R2@00V11L16O04{GGG}2R4R8F8R8FFR16
FR16FR8E-8R4R8E-E-R16E-R16E-F8F8R8FFFFR1
6F32"
510 I2="R2@00V11L16O04{E-E-E-}2R4R8D8R8D
DR16DR16DR8C8R4R8CCR16CR16CD8D8R8DDDDR16
D32"
520 I1="R2V11@00L16O05{CCC}2R4<R8B-8R8B-
B-R16B-R16B-R8A-8R4R8A-A-R16A-R16A-B-8B-
8R8B-B-B-B-R16B-32"
530 M2=M+M:A3=A0+A1:D2=D+D:P2=P+P:B0=B+B
1:BA=B2+B1:BB=B1+B:P3=P+P1:A4=A0+A0
540 BR=BO+BP:BS=BQ+BP:BT=BR+BS
550 M4=M2+M2:A6=A3+A3:D4=D2+D2:P4=P2+P3:
BC=B0+BA:A8=A4+A4:L4=L+L:S2=S1+S3:L3=L1+
L1
560 A="V12O3@48R4C2. R1"+S4
570 A1="L16O5@00V14FGA-B-A-GFGA-B-A-GFGA
-B-A-GFGA-B-A-GFGA-B-A-GFGA-B-A-GFGA-B-A
-GFGA-B-A-FG>E-<B-GE-B-GE-<B->GE-<B->GE-
<B-G"
580 A2="L16O@00V14FGA-B-A-GFGA-B-A-GFGA-
B-A-GFGA-B-A-GFGA-B-A-GFGA-B-A-GFGA-B-A-
GFGA-B-A-FG>E-<B-GE-B-GE-<B->GE-<B->GE-<
B-G18"
590 D3="B4BM4B4BM4B16M16M16M16B16M16M16M
16B16M16M16M16B16M16M16M16"
600 K="@06V15O5F2.>C4<B-2.R8L16GA-B-2R16
GA-B-A-GFE-F2.
610 K1="OF2.>C4D+2.R8L16CD+E-2R16E-FGA-G
FE-F1
620 F3="L16V15@63O5FFE-E-FFCCFFCCE-E-FFF
CE-FGE-FGA-A-GGFFE-E-FFE-E-FFCCFFCCE-E-F
FFCE-FGE-FGA-A-GGFFE-E-16
630  PLAY#2,"","",M2,"","","",D3,""
640  PLAY#2,"","",S1,"","","",D5,""
650  PLAY#2,"",L4,S2,M4,BC,"",D4,""
660  PLAY#2,"",L4,S2,M4,BC,"",D4,P4
670  PLAY#2,I ,L3,"",I2,BC,I1,D4,P4
680  PLAY#2,I ,L3,A ,I2,BC,I1,D4,P4
690  PLAY#2,"",A1,F ,V ,BT,M4,D4,P4
700  PLAY#2,A2,A1,F ,V ,BT,M4,D4,P4
710  PLAY#2,K ,"",F3,"",SB,"",D4,P4
720  PLAY#2,K1,"",F3,"",CB,"",D4,P4
730 GOTO 650
```

チューニングのすれたようなメロディ

©ピッチョン

You cannot stop any more

■神奈川県　ピッチョン(17歳)　●オリジナル

　これはTHE　WALKSクンの「チョコボのテーマ」をピッチョン風にオリジナル音で改作したもの。ビョーンというチューニングのズレたようなメロディ音が傑作です。曲の展開も、一応ブルース進行になっているようです。いいな、こういう作者の個性のはっきりした作品。カバーもので新しい魅力を発揮できるのは、実力がある証拠なのだ。

```
10 '—— You cannot stop any more , COMPO
SED By ピッチョン ——
20 CLEAR4096:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 CALLTRANSPOSE(20):DEFSTRA-H,K-V:DEFIN
TI,W-Z:CALLPITCH(442)
40 CALLTEMPER(9):SOUND7,&B110001:SOUND6,
26:POKE&HFA3C,10
50 DIMA%(15),B%(15):CALLVOICECOPY(@36,A%
)
60 FORI=0TO15:B%(I)=INT(A%(I)/24.8):NEXT
I
70 CALLVOICECOPY(B%,@63)
80 '—— MML 1 list ——
90 AA="@63O6V15Q7L8C+4<BAG4F+EC+4EF+G4AB
":AB=">C+R8R2.R1":AC=">ER8R2.R1":A0=AA+A
B:A1=AA+AC
100 A2="O6D4C+<BA4GF+D4EF+G4AB>C+4<BAG4F
+EC+4EF+G4AA+"
110 A3="O5R8Q4B4Q8B&B2R8Q4A4Q8A4.G+AR1R1
"
120 A4="O6R8Q4E4Q8E&E2R8Q4D4Q8D4.CC+R1R1
"
130 '—— MML 2 list ——
140 BA="V14L8Q7O3A>C+<A>C+<GBGB":U0="@24
"+BA+BA+BA+BA+BA+BA:V0="@5"+BA+BA+BA+BA+
BA+BA:B0="@24"+BA+BA+BA+BA:U2="@5"+BA+BA
+BA+BA
150 B1="O4V8DADADADA<DADADADAA>E<A>E<A>E
<A>E<<A>E<A>E<A>E<A>E"
160 BB="O3V12EQ4G+4Q8G+EG+EG+DQ4F+4Q8F+D
F+DF+":BC="O2Q7A>C+<A>C+<A>C+<A>C+":B2=B
B+BC+BC:B3=BB+"R1R1"
170 '—— MML 3 list ——
180 CA="V14L8Q7O4R8ER8ER8DR8D":U1="@24"+
CA+CA+CA+CA+CA+CA:V1="@5"+CA+CA+CA+CA+CA
+CA:C0="@24"+CA+CA+CA+CA:V2="@5"+CA+CA+C
A+CA
190 C1="O5V8R8DR8DR8DR8DO4R8DR8DR8DR8DR8
AR8AR8AR8AO3R8AR8AR8AR8A"
200 CB="O3V12R8Q4B4Q8BR8BR8BR8Q4A4Q8AR8A
R8A":CC="O3Q7R8ER8ER8ER8E":C2=CB+CC+CC:C
3=CB+"R1R1"
210 '—— MML 4 list ——
220 D0="@33O4V15L8Q6DDF+Q3A4Q6AG+ADDF+AA
AG+A<AA>C+Q3E4Q6ED+E<AA>C+EEED+E"
230 DA="@33V12O4Q8R2R8E16G+16B16G+16ER2R
8D16F+16A16F+16D":DB="@5V14O2Q7AA>C+EGGF
+E<AA>C+EGGAA+":D1=DA+DB:D2=DA+"R1R1"
240 '—— MML 5 list ——
250 E0="@12Q6V13O4L8R2R8F+EF+R2R8F+EF+R2
R8C+<B>C+R2R8C+<B>C+"
260 E1="@63O5R8Q4E4Q8E&E2R8Q4D4Q8D4.DC+R
1R1"
270 E2="O5R8Q4B4Q8B&B2R8Q4A4Q8A4.G+AR1R1
"
280 '—— MML 6 list ——
290 F0="@33L16V12O3Q8R1R1A>C+AE<A>C+G+E<
A>C+GE<A>C+F+E<A>C+FE<A>C+D+EA8E32D+32D3
2C+32<A8"
300 '—— RHYTHM MML 7 (FM) list ——
310 R="@A15CB!H8H8S!H8H8":RA="H8H8S!H8H8
":RC="B!H8H8S!H8H8":RD="HS!12S!12S!12M!1
2M!12M!12"
320 R0="R1R1"+R+RA+RC+RA+RC+RA+RC+RD
330 RE="H8H8H8H!S16S16":R1=R+RA+RC+RA+RC
+RA+RC+RE
340 RF="H8H8HS16S16S16S16":R2=R+RA+RC+RA
+RC+RA+RC+RF
350 RG="CB!H8H8S!H8B!H8B!H8S!H8H8H8":R3=
RG+RG+RG+RG
360 RH="CB!H8HS!4S!8H8H8S!H8H8":RK="B!H!
8H16H16S!H8H16H16"
370 R4=RH+RH+RK+RK+RK+RK:R5=RH+RH+"R1R2.
R8B!S!16S!16"
380 '—— RHYTHM MML 8 (PSG) list ——
390 P="V12L8S0M500CCM3000CM500C":PA="V15
R1S4M8000C1":PB="L4M4000CC":P0=PA+P+P+P+
P+P+P+P+PB
400 PC="L8M500CCM2000CM500CCCM3800C4":P1
=PC+PC+PC+PC
410 PD="M700CCM7000CM700CCM7000CM700CC":
P2=PD+PD+PD+PD
420 PE="M500CM4000C4CM500CM3000CM500CM50
00C":PF="M500CC16C16M3000CM500C16C16":P3
=PE+PE+PF+PF+PF+PF
430 PG="R1R2.R8M400C16M3000C16":P4=PE+PE
+PG
440 '—— PSG MML 9 list ——
450 G="L16V11O5AO6C+EC+O5AO6C+EC+O5GBO6D
O5BGBO6DO5B":G0="R1R1"+G+G+G+G
460 '—— Inter ··v  music list ——
470 P5=PA+P+P+P+PB:G1="R1R1"+G+G:R6="R1R
1"+R+RA+RC+RD
480 '—— TEMPO ——
490 T="T170":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
500 '—— PLAY MUSIC ——
510 PLAY#2,"",U0,V0,U1,V1,"",R0,P0,G0
520 PLAY#2,A0,B0,C0,"","",F1,R1,P1
530 PLAY#2,A1,B0,C0,"","",F1,R2,P1
540 PLAY#2,A2,B1,C1,D0,E0,"",R3,P2
550 PLAY#2,A3,B2,C2,D1,E1,"",R4,P3
560 PLAY#2,A4,B3,C3,D2,E2,F0,R5,P4
570 PLAY#2,"",B0,C0,U2,V2,"",R6,P5,G1
580 '—— addition music ——
590 F1="@4O6V13Q7L8R1R1C+4<BAG4F+EC+4EF+
G4F+E"
600 GOTO 520
```

　イタリアの映画監督でフェデリコ・フェリーニという巨匠がいて、この映画の音楽をずっと担当していたのが今は亡きニーノ・ロータです。アメリカの音楽とはまったく違う、素晴らしいポピュラー・ミュージックの最高峰、機会があったらぜひ聴いてみてください。「がんばれ若瀬川」くんのこの作品は、ニーノ・ロータの世界に通底している。

```
10 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1):CLEAR100
0:DEFSTRA-R:CALLTEMPER(8)
20 DIMDA%(15):FORX=4TO15:READDA:DA%(X)=V
AL("&H"+DA):NEXT:CALLVOICECOPY(DA%,@63):
CALLVOICE(@63,@63,@63,@63,@63,@63,@63)
30 DATA B00,A,0,0,2572,1194,40,0,331,145
3,80, 0
40 A="V11Q7EBBAB4A4F+GF+GF+4E4EBBAB4A4F+
GF+GE2D+E>ED+E4E4<AEBE>ED+DC+C4<BA+B4V8B
4V6E1V11Q4EBA+B>C<BA+BF+16G16F+16G16E<B>
B4B4A+BA+B>E4<B4A+16B16A+16B16GG+F+4E4EB
A+B>C<BA+BF+16G16F+16G16E<B>B4B4A+BA+B>E
4<B4A+16B16A+16B16GG+F+4Q6E8."
```

ージして作ったメロディーはBASICのプログラムにはきつかった」

■You cannot stop any more

ピッチョン「あなたはもう止まることができない…。RUNしたら止まらない痛快さが伝わる曲だと思います。テンポを更に速くすると楽しいかも」
　音色の設定方法もおもしろいです。

■おもちゃのパーティー・ばいばい

がんばれ若瀬川「真夜中おもちゃたちがパーティーを開いていた。外が明るくなり、もう戻らなければならないが、男の子と女の子の人形は別れられずばいばいを繰り返す、という曲です」

■BINGO

直川源泰「リズミカルかつ和風みたいな曲です。3回目の採用、そろそろ私の知名度も上がっていると思いますがどうなのでしょうか?　ちなみに私はJL2TBBさんが大好きです」

■脳天気シンドローム

もずみやすろ「文通しようぜコーナーでないことは十分承知しております。誰か音楽好きの方、プログラムや情報

```
50 B="V6Q7EF+GAB4>C4<B1EF+GAB4>C4<B4B4B2
>D+E<B4>E4<B4A4B4G4A4V4E4F+4G4F+4Q4EF+GG
Q7E2V2B1&B1&B1&B1&B1&B1&B1&B2..."
60 C="V2Q7E&E&E&EE&E&E&EE&E&E&EE&E&E&E"
70 R1="R32":R2="R16":D=R1+A:E=R1+B:F=R2+
A:G=R2+B:P="T92L805":Q="T92L106":PLAY#2,
P,P,Q,P,P,P,P
80 PLAY#2,A,B,C,D,E,F,G:GOTO80
```

直川クンも常連化しつつある。えーと、確かに個性はあります。メロディはとくに展開しないのに、コードやベースが勝手に並行移動していってしまう、正しいのか間違っているのかよく判別できない調性感。この宙ぶらりんな感じがイカすのじゃ。これをもっと拡大して、どう聴いても直川クン以外ではありえない世界を表現していってください。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 CLEAR1500:CALLTRANSPOSE(-50)
30 T$="T150"
40 '
50 A0$="O6Q8L8V15@3DEFG"
60 A1$="A2.>C4<B2B2E1.DEFG"
70 A2$="A2.>L4CDEDE<G1.L8GA>CD"
80 A3$="Q6L16E8EDE8EDE8F8E4D8DCD8DC<L8BA
Q8G4FGABAGL4FGAL8GA>CD"
90 A4$=LEFT$(A3$,27)+"CDER16CDER16L8Q8EF
EDL4EFE<GL8DEFG"
100 '
110 B0$="O5Q7L8V12@49"
120 B1$="GAGFGR8G16A16>C<GAGFGR8G16A16>C
<FGFEFR8F16G16AFGFEL16DEFR16EFGR16L8"
130 B2$=LEFT$(B1$,53)+"DEFGAB>CD"
140 B3$="EEER16E8F8EFEDC8R8DDDR16D8E8DED
C<L8BB>CDEDCDE16F16E16R16DC<BAGA>CDL16"
150 B4$=LEFT$(B3$,38)+"CDEFEDCDL16ER16EE
ER16EDC<AGFEFL8"
160 '
170 C0$="O3Q5L16V11@12"
180 C1$="G8GAB8>D8<G8GAB8>D8<G8GAB8>D8<G
8GAB8>D8<F8FGA8>C8<F8FGA8>C8<F8FGA8>C8<F
AG>C<FGAB"
190 C2$=LEFT$(C1$,70)+"FGAB>C<B>CD"
200 C3$="EEER16R2.DDDR16R2DDDDCCCR16C8C8
CCCR16C8C8DDDR16D8D8CCCR16DDDR16"
210 C4$=LEFT$(C3$,21)+"EEER16DDDR16CCCR1
6DDDR16EDC<B>EDC<B>C<B>CDEDE<E"
220 '
230 D0$="O5Q7L8V12@5"
240 D1$="GB>DG<GB>DG<GB>DG<GB>DG<FA>CF<F
A>CF<FA>CF<L16FA>CR16<FA>CR16L8<"
250 D2$=LEFT$(D1$,45)+"FGAB>C<B>CD"
260 D3$="EEER16R2.DDDR16R2DDDDL8C<BAG>C<
BAGAGAB>C<B>CDL16"
270 D4$=LEFT$(D3$,21)+"EEEEEEEEEEEEEEEE
EER16EEER16EDC<BAGFR16L8"
280 '
290 E0$="O3Q5L8V10@33"
300 E1$="G4GGG4GGG4GGG4GGF4FFF4FFF4FFFFF
F"
310 E2$=LEFT$(E1$,28)+"L16FFFR16FFFR16"
320 E3$="GGGR16R2.FFFR16R2FFFFE4L8EEE4EE
F4FFL16FFFR16FFFR16"
330 E4$=LEFT$(E3$,21)+"E8EEE8EEE8EEE8EEF
FFR16FFFR16FFFR16L8FF"
340 '
350 F0$="V15@A8"
360 A$="BCH!8B8H!S8H!8BCH!8B8H!S8H!8":B$
="BCH!8B8H!S8H!8BH!S8BS8H!S16S16H!S8"
370 F1$=A$+A$+A$+B$
380 F2$=A$+A$+A$+"BCH!8B8H!S8H!8BH!S16S1
6BS16S16H!S16S16H!S8"
390 F3$="BCS16S16BH!S16H!16CH!8H!16H!16C
H!8H!16H!16CH!8H!16H!16BCS16S16BH!S16H!1
6CH!8H!16H!16CH!8H!16H!16CH!S16S16H!S16H
!S16"+A$+B$
400 F4$=LEFT$(F3$,115)+"BCS8H!S16H!16BCS
8H!S16H!16BCS8H!S16H!16BCS8H!S16H!16BCS1
6S16H!S16H!16BCS16S16H!S16H!16BCS8B8H!S8
H!S8"
410 '
420 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$
430 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
440 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
450 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
460 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
470 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
480 GOTO440
```

こういった打ちこみモノの1つの基準となるのが、リズムをどこまで生かすことができるか、ということ。ついつい単純でノリの薄いモノになりがちなのだけど、このもずみクンの作品なんかを聴くと「よくぞここまで」というところまでドラムのパターンが作りこんであっておもしろい。

```
10 _MUSIC(1,0,2,1,1,1,1)
20 CLEAR900
30 DEFSTRA-E,T,R,N,Y,X
40 SOUND7,49:SOUND6,1
50 X="V9R16":Y="V11"
60 'MELODY 1 ――――――――――
70 A1="@206L16D4EF+GAB8&BA8&AG8"
80 A2="F+R16ADR16F+R8L24EFGAB-C>DC<B-AGE
"
90 A3="@6L16F+8R16GR16AR16D&D4<B>D8"
100 A4="C+DEC+DEF+D"
110 A5="<AR16>DR16EF+R16GR16AR16BGF+G"
120 A6="F+8L24EDC+L16DR16<D8>"
130 A7="@206E8R16CR16<GR16E4R16>ECE8"
140 A8="F+8R16DR16<AR16F+8GAB>C+DEF+"
150 A9="F+8L24GF+EF+EDEDC+L16DR16<AR16D"
160 'MELODY 2 ――――――――――
170 B1="@205L16F+4GAB>C+D8&DC+8&C+<B8"
180 B2="AR16>D<F+R16AR8L24>CDEFGAB-AGFEC
"
190 B3=X+A3:A3=Y+A3:B4=X+A4:A4=Y+A4
200 B5=X+A5:A5=Y+A5:B6=X+A6:A6=Y+A6
210 B7="@206C8R16<GR16ER16C4R16>C<G>C8"
220 B8="D8R16<AR16F+R16D8EF+GAB>C+D"
230 B9="D8L24EDC+DC+<B>C+<BAL16AR16F+R16
<A"
240 'BASS ――――――――――
250 C1="@12V11O2L16DR16>DR16CF+DR8<GR8>G
<F+GA"
260 C2="DR16>DR16CF+DR16L24CDEFGAB->C<B-
AGE"
270 C3="O3L16CCC<G>CCCC>C<CC>C<CCGC"
280 C4="DDD<A>DDDD>D<DD>D<DDF+D"
290 C5="DDR4R8DR16<AR16D"
300 'TEKETEKE 1 ――――――――――
310 D1="@0V9O5L16D<D>DDD<D>DDG<G>GGG<G>G
G"
320 D2="D<D>DDD<D>DD@23V15O5L24AGEAGEB-A
GB-AG"
330 D3="D<D>DDD<D>DD@23V15O8L24C<B-GEC<B
-GEC<B-GE"
340 'TEKETEKE 2 ――――――――――
350 E2="@23V13L24O5R2EDCEDCGFEGFE"
360 E3="R2O6GEC<B-GEC<B-GEC<B-"
370 'DRUMS ――――――――――
380 R="V9@A15B!H16B!H32H32H16H32H32SH16H
16H16B!H16":R1=R+R
390 R2=R+"S24S24S24S24S24S24SM24SM24SM24
SMH24SMH24SMH24"
400 R="B!H16H16SH16H16B!H16B!H16SH16H16"
:R3=R+R
410 R4=R+"S24S24S24S24S24S24SM24SM24SM24
SMH24SMH24SMH24"
420 R5="SH16SH16R8R4SH8SH8SH8S32S32S32S3
2"
430 'NOISE-DRUMS ――――――――――
440 N="L16S0M300CCR8M2500C8R16M300C":N1=
N+N
450 X="C24C24C24":N2=N+"M600"+X+"M1200"+
X+"M2200"+X+"M3500"+X
460 N="M300C8M2500C8M300CCM2500C8":N3=N+
N
470 X="C24C24C24":N4=N+"M600"+X+"M1200"+
X+"M2200"+X+"M3500"+X
480 N5="M2500CCR8R4C8C8C8M1200C32C32C32C
32"
490 'いくぜっ ――――――――――
500 PLAY#2,"V15","V15","","","","","","V
10","V10"
510 FORI=0TO1
520 PLAY#2,A1,B1,C1,"","",R1,N1,A1,B1
530 PLAY#2,A2,B2,C2,"","",R2,N2,A2,B2
540 NEXT
550 FORI=0TO1
560 PLAY#2,A3,B3,C1,D1,"",R1,N1,A3,B3
570 PLAY#2,A4,B4,C2,D2,E2,R2,N2,A4,B4
580 PLAY#2,A5,B5,C1,D1,"",R1,N1,A5,B5
590 PLAY#2,A6,B6,C2,D3,E3,R2,N2,A6,B6
600 NEXT
610 PLAY#2,"V15","V15","","","","","","V
10","V10"
620 PLAY#2,A7,B7,C3,"","",R3,N3,A7,B7
630 PLAY#2,A8,B8,C4,"","",R4,N4,A8,B8
640 PLAY#2,A7,B7,C3,"","",R3,N3,A7,B7
650 PLAY#2,A9,B9,C5,"","",R5,N5,A9,B9
660 PLAY#2,"","","","","",R1,N1,"",""
670 PLAY#2,"","","","","",R2,N2,"",""
680 GOTO510
```

こちらはリズムものとはまったく別の基準で、よくできている作品。アルペジオのコードと「ピーン」といってる音はふつうなのに、ベースの動きがへんてこなので、健康な恐怖って感じ。テーマを決めて、このくらいの短いプログラムを作るのもおもしろい。

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 CALL VOICE(@5,@5,@41,@41,@41,@41,@16,
@16)
30 POKE&HFA3C,24:POKE&HFA5C,24:POKE&HFA7
C,24:POKE&HFA9C,24
40 A$="O3L8FEEE-FEGG-AA-BB-AA-GG-FEFG-EE
-DD-CD-DD-FEDD-GG-AA-BB-AA-GG-FG-BB-GG-"
50 B$="O6L8EEDDCCDDEER2.FFEEDDEEFFR2.DDC
CR2EEDDR2"
60 C$="O6L8R16CC<BBAABB>CC16R2.R16DDCC<B
B>CCDD16R2.R16<BBAA16>R2R16CC<BB16R2"
70 D$="O7L2R1RB-&B-8R1R4.B-&B-8R2R8B-R2B
-"
80 PLAY#2,"T90V13","T90V13","T90V13","T9
0V13","T90V12","T90V12","T90V14Y38,32","
T90V14Y39,32"
90 PLAY#2,A$,A$,B$,B$,C$,C$,D$,D$
100 GOTO 90
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

の交換しましょ。あて先：〒299-01・千葉県市原市椎津620-1。あー、またバカなことをしてしまった」

■恐怖

ルイ「バックを半音ずつ上下させることで、恐怖感を出しています。メインのほうは和音を使いながら16分音符ずらすことで効果を出しています」

●●しかし、ピッチョンクンや直川源泰クン、もずみやすろクンなどのプログラムはわかりやすくていいです。採用される人はプログラムもきれい。REM文の付け方とか、変数名とか、みんなぜひまねしましょう。10月号の総集編のプログラムもいいかもしれません。でも音楽の盗作はダメよ。

さらにプログラムがきれいだと付録ディスクのタイトルBGMのデータ形式にしやすいんです。フッフッフ。どういう意味だかおわかりですね。では。(Orc)

※リスト中にある「_」は、「CALL」とおなじ機能を持つ文字です。

FM音楽館特別講座「音楽」の知識

講師 よっちゃん

4 ベースとコードの対話

ビーチボーイズの「エエ感じ（グッドバイブレーション）」

ビーチボーイズ、アメリカの西海岸出身のポップ・グループ。ロックがポップスとなる道をビートルズとともに切り開いた偉大なグループです。一般にはサーフ・ミュージック、リゾート・サウンドのはしりの脳天気な西海岸バカのようなイメージもなくはないし、すっかりだらけたライブのかっこわるさは、まあ否定できません。

このグループの偉大さは、ソングライターのブライアン・ウィルソンのとてつもない才能とカール・ウィルソンの素晴らしい甘酸っぱい声にあります。それを確認する名曲が、この「グッド・バイブレーション」。録音マニアとなったブライアンが、当時のスタジオ技術の限界にまで挑戦した大傑作です。

†コードとメロディ

この曲の冒頭部分を見ると

Dm→C→B♯→A7

というマイナー・キーで1音ずつ下りていく典型的な進行形。コードはオルガンの4つ打ち（1小節に4回コードを拍頭に弾く）。軽くシャッフルのかかったリズムでこのコード打ちの形は、ブリティッシュ・ポップではお馴染み。こういうのをクリシェ（決まりきった曲の進行の仕方）といいます。ポップスの名人たちは、こういったあたりまえのコード進行の中で名曲をいくつも作っています。まあ、メロディに絶対の説得力がある場合が多いですね。この曲でも歌の出だしのファルセット（裏声）の部分がじつに素晴らしい。

†ベースの対旋律

さて、この曲をいちだんとひきたつものにしているのが、じつはベース・ラインなのです。譜面を見るとわかるように、ベースのラインはメロディの合間をぬって受け答えをする形になっているし、コードがリズムの頭を明確に示しているので、むしろレゲエ的なリズムの裏を強調したパターンになっています。ブライアンはバンドではベーシスト（そうとう弾き方が変）でこういった対位法的なラインがじつにじょうず。これはビートルズのポール・マッカートニーと共通するセンスの良さです。

試聴用サンプルプログラム（ディスクには入っていません）

```
10 CLEAR500:CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="@3606L4T220V15"
30 A2$="C8DC8<AR8R2.R4A8AA8>DD8FF8G.CC.<
B-8A.R2.G.A.B-.>C.<G.AB-.A.G.F.G.F8E2."
40 B1$="@4807Q3T220V12"
50 B2$="R8A.A.A.A.A.A.A.A.G.G.G.G.G.G.
G.B-.B-.B-.B-.B-.B-.B-.B-.A.A.A.A.A.A.A.
A."
60 B3$="R8F.F.F.F.F.F.F.F.E.E.E.E.E.E.E.
E.F.F.F.F.F.F.F.F.E.E.E.E.E.E.E.E."
70 B4$="R8D.D.D.D.D.D.D.D.C.C.C.C.C.C.C.
C.D.D.D.D.D.D.D.D.C+.C+.C+.C+.C+.C+.C+.C
+."
80 C1$="@3303Q4T220L4V15"
90 C2$="@1203Q4T220L4V12"
100 C3$="R4.A8DR8AR4.D8ER8FR8R2.R4G8CR8G
R4.C8DR8ER8R2.R4F8<B-R8>FR4.<B-8>CR8DR8R
2.R4E8<AR8>ER4.<A8BR8>C+"
1000 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,B1$,C1$,C2$
1010 PLAY#2,A2$,"R16"+A1$,B2$,B3$,B4$,C3
$,C3$
```

AVフォーラム

塾長:よっちゃん

A1GTも出てしまうのだ。FM音源を解禁したばかりだというのに、これでMIDIやらLA音源やらも可となった日には、ああ楽しみだなあ

規定部門　お題は「夢」

夢といえば、かつてFM音楽館の「こんな感じプログラム」で紹介したチェコのパフォーマー、イヴァ・ビトヴァのアルバム『リヴァー・オブ・ミルク』がついに日本でも発売されることになりました。友だちだし、しかもいいアルバムなので宣伝しちゃいます。発売はeva recordsから番号wwcx2034、定価は税込3008円、問い合わせはWAVE DISTRIBUTION(03-3479-6661)まで。

老後の夢　■北海道・国後択捉歯舞色丹パト(15歳)

すでに人生の往復地点を通り過ぎた感のある塾長としては、もはや一方通行の下り坂をころころところげおちるのみ。老人たちがつるんで遊んでいるのを見ても「お幸せに」と願う今日この頃なのじゃ。称号に色丹(しこたん)の加えられたパトの作品などは、武者小路実篤的に「仲良きことは美しき哉(かな)」と涙を流す。しかし、なんだね、孫の力だと肩こりにはちょっと弱い。コミュニケーションに主眼があるのだ。

↑おじいちゃん極楽の図。あー、こーゆーのもいいかな

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN3,3:FORI=0TO32:VPOK
E14336+I,VAL("&H"+MID$("1E3F3F7F7F7FFFFF
FFFF7F7F7F3F3F1E00000080808 0C0C0C08080
80000000",I*2+1,2)):NEXT:Y(0)=100:Y(1)=1
00:A(0)=8:A(1)=-8:SOUND7,56:SOUND1,10
20 LINE(110,120)-(150,160),11,BF:LINE(0,
170)-(130,160),12:LINE-(256,170),12:PAIN
T(130,170),12:CIRCLE(130,70),70,14,,,1.2
:PAINT(130,70),14
30 FORJ=0TO1:Y(J)=Y(J)+A(J):PUTSPRITEJ,(
40+J*160,Y(J)),11,0:IFY(J)>130THENSWAPA(
0),A(1):Y(ABS(J-1))=60:FORI=0TO15STEP.5:
SOUND8,15-I:NEXT
40 NEXT:GOTO30
```

夜の恐怖＊　■福島県・ABUSAN(16歳)

思い起こせば、私もおねしょをしたのであった。この頃の生意気なガキたちは、いったいいくつくらいまで粗相(そそう)をしているのか、ふむ、ちょっと調べてみよう。

ABUSANクン(MS)が優れているのは見ればわかりますね、この世界地図。「方眼紙を3枚費やした」というこのマップ、適度にデフォルメしてあって、なんてじょうずなんだろう。雑なテーマにすばらしくていねいな部分があって、そのアンバランスさが良い。

↑やれやれ、しかし今日の世界地図は見事な仕上がりで満足

```
1 ONSTOPGOSUB6:STOPON:GOSUB7:FORI=0TO250
0:NEXT:COLOR8,1,1:SCREEN1:KEYOFF:PRINT"コ
ワイ ユメヲ ミタ":FORI=0TO2000:NEXT:GOSUB7
2 DRAW"BM109,127R3D1R2U1R4D1R2D2L2D1L3D2
L2D2L3D1R2D1R2D1L2D4L2D2L2U2L1U2L1U3L1U2
R4U2L3U4R3U2"
3 DRAW"BM125,126R5D2R4D2L1D2L1D2L4D1R2D1
R3D2L2D1L2D2L1D3L1D2L1U3L1U3L1U4R2U1L2U5
L3U2R1U1R3U1"
4 DRAW"BM120,132D3L4U1R2U1R1U1R1":DRAW"B
M121,139D1R2D3L1D3L4U1L2U1L1U2R1U1R2U1R3
"
5 PAINT(110,140),7,7:PAINT(130,130),7,7:
PAINT(120,142),7,7:PAINT(119,134),7,7:PA
INT(110,130),7,7:GOTO5
6 COLOR7,15,15:SCREEN1:PRINT"アッ シマッタ":EN
D
7 COLOR1,12,12:SCREEN5:LINE(80,50)-(160,
180),15,BF:LINE(100,60)-(140,75),15,BF:L
INE(105,60)-(135,75),14,BF:COLOR7,12,12:
RETURN
```

自由部門　FM音源対応作品がきた!

かんぱい!!　要♪　■北海道・K.Kim(16歳)

スペースキーを押すと、グラスを軽く合わせて乾杯の音が「チーン」と鳴る。回りが暗いのと、グラスがカクテル・グラスふうなので、宴会でどんちゃん騒ぎというよりは、クリスマス・イブにベイ・エリアのホテルでカップルがうんぬん……という感じ。ま、いいか。わざわざFM音源にするほどの、という声もありましたが、この気軽さがトレンディ(もはや死語)。とりあえず、K.Kimクン(M)の人生には乾杯でもするとしよう。

↑バーブ佐竹のムード歌謡を思わせる、銀座の恋の物語

```
10 COLOR 15,1,0:SCREEN 1,2,0
20 KEYOFF:WIDTH29:CALLMUSIC
30 FORI=0TO31:READA$:VPOKEI+14336,VAL("&
H"+A$):NEXT
40 LOCATE11,14:PRINT"かん ぱい"
50 PUTSPRITE 0,(108,88),5,0
60 PUTSPRITE1,(132,88),5,0
70 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
80 PUTSPRITE0,(112,84),11,0
90 PUTSPRITE1,(128,84),11,0
100 PLAY#2,"V15@23O8A48A8"
110 PUTSPRITE0,(109,86),7,0
120 PUTSPRITE1,(131,86),7,0
130 FORI=0TO100:NEXT:GOTO50
140 DATA 1F,60,80,E0,9F,40,2F,17,0B,04,0
3,01,01,01,03,0F
150 DATA F8,06,01,07,F9,02,F4,E8,D0,20,C
0,80,80,80,C0,F0
```

グルグル＊　■東京都・大屋のケンちゃん(16歳)

この作品は、いやーまったくシンプル。でも、効果は絶大です。こういう視覚的な錯覚(?)を使う作品は、シリーズ化するとおもしろい。大屋のケンちゃん(MS)、次の作品を待ってます。よろしく。

```
1 SCREEN6:COLOR1,3,3:CLS:COLOR=(3,7,7,7)
:DEFINTA-Z:FORI=4TO192STEP8:CIRCLE(255,1
05),I,,,,.55:NEXT:FORJ=0TO1STEP0:FORI=0T
O39:VDP(19)=VAL("&H"+MID$("7F7E6D6C5B4A3
9291808F8E8D9C9BAAB9C9D8E8F80819293A4B5C
6D6E7F707172636455463627170",I*2+1,2)):N
EXTI,J
```

催眠術＊＊　■大阪府・TOM(15歳)

どこが気に入ったのかといえば、穴の開いたおもりになっているのが5円玉、というチープな点。STOPキーで止めて見ると、デザイン的にもよくできているので、グッドデザイン賞を授与します。賞品はありません。TOMクン(MSX)は今月、2作品採用です。

↑コックリさんとかも催眠作用の強い遊びだ。危険千万

```
1 SCREEN7:SETPAGE0,0:COLOR15,0,0:CLS:SET
PAGE0,1:CLS:P=3.1415926535#
2 CIRCLE(16,8),16,1,,,.5:CIRCLE(16,8),3,
1,,,.5:PAINT(16,12),1:CIRCLE(16,8),15,2,
,,.5:CIRCLE(16,8),4,2,,,.5:CIRCLE(16,8),
12,2,P*3/8,P*9/8,.5:CIRCLE(16,8),9,2,P/8
,P*9/8,.5:CIRCLE(16,8),6,2,P*3/5,P*9/8,.
5
3 LINE(4,11)-(28,11),2:LINE(7,13)-(25,13
),2:LINE(14,15)-(18,15),2:COLOR=(1,4,3,0
):COLOR=(2,6,5,0):SETPAGE0,0
4 RESTORE5:FORI=0TO 23:COPY(0,17)-(32,33
),1TO(X,Y),0:READX,Y:COPY(0,0)-(32,16),1
TO(X,Y),0:LINE(255,0)-(X+16,Y+8),15:FORT
=0TO15:NEXTT:LINE(255,0)-(X+16,Y+8),0:NE
XTI:GOTO4
5 DATA31,166,33,167,42,170,63,175,99,183
,156,192,239,196,322,192,379,183,415,175
,436,170,445,167,447,166,445,167,436,170
,415,175,379,183,322,192,239,196,156,192
,99,183,63,175,42,170,33,167
```


☆「AVフォーラム」への投稿募集中!　応募要項は81ページ　(規定部門のお題は右ページ欄外)

お★題

4月号のお題は「私の友人」身近な友だちを取り上げ、その特徴をあくまで誇張して作品化してほしい。塾長の友人は、塾長自身がかなり身勝手でいいかげんなので、そんなの平気なわがままどうしか、仏のごとく心の広い人か、だいたい2つにわかれている。一般サラリーマンはひじょうに少なく、たいていが自由業。たがいが生きていて、それなりに仕事をしているのが仁義でなーんの保証もない、ローンウルフなハードボイルド、サニーサイドアップである。幼なじみも若干いて、昔の弱みを握られているので、強いことをいえない。考えると、高校生の頃は友人とふざけるだけのために生きていた気がする。おっと、しめ切りは1月9日也。

Giants-18 ■北海道・ヤン少尉(20歳)

野球の人気はすでに地に落ちている。西武が優勝したときのバーゲンセールはたいへんだったらしいが、もはや世間の期待はF1と大相撲に移ってしまった。そんな昨今でも、塾長がひそかに動向を注目している野球選手の1人が、このヤン少尉クン(MS)の作品の巨人、18番、桑田投手だ。いったい次に何をやってくれるのか、同期の清原よりよっぽどおもしろい。

唇が真っ赤なのが妙にリアル。いいキャラクタだなあ

```
1 SCREEN2:COLOR1,11,11:CLS
2 LINE(100,50)-(180,150),1,B
3 LINE(210,80)-(120,80),1
4 LINE-(120,100),1
5 CIRCLE(115,115),15,1,1.3,5,1.1:PAINT(1
55,60),1,1
6 FORI=0TO50:X=RND(1)*60+120
7 Y=RND(1)*70+80:PSET(X,Y),1
8 NEXT:LINE(180,140)-(155,138),8:CIRCLE(
155,145),2,1
9 PAINT(155,145),1
10 GOTO10
```

テレポート * ■青森県・BUTAX(15歳)

COPY命令を使った数々の作品の中でも異色なのがBUTAXクン(MSX)の『テレポート』。なんでもいいからキーを押すと、人物が次第に薄くなって消えていきテレポート、もう一回キーを押すと、こちらに戻ってくる。アメリカのテレビ番組「スター・トレック」あたりで一般的になったイメージでしょう。こういう、もともとSFでありえない世界のことなのに、マスコミのおかげでみなが知っている仮想の事実はすごく多い。

人物が転送されてきた。しだいに縦線が濃くなって、姿が完全に現れる。映画『ザ・フライ』はとても怖かったなあ

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:DEFINTB-Z:DIMA(134):
FORI=0TO255:LINE(I,0)-(I,212),RND(1)*15+
1:NEXT:COPY(92,99)-(163,127)TOA:CIRCLE(1
27,64),60,0:CIRCLE(127,212),110,0,,,1.2:
PAINT(0,0),0:COPYATO(92,99)
2 FORI=15TO1STEP-1:COLOR=(I,2,7,3):SOUND
8,15:SOUND0,I*17:NEXT:SOUND8,0:A$=INPUT$
(1):FORI=1TO15:COLOR=(I,0,0,0):SOUND8,15
:SOUND0,I*17:NEXT:SOUND8,0:A$=INPUT$(1):
GOTO2
```

波紋 * ■大阪府・TOM(15歳)

TOMクンの2作目。池に落ちる水滴が、水面に波紋を広げていく。黒い水面に、藍色の波紋がスススと広がっていくのは、なかなか落ち着く環境プログラムだといえます。音がないのがちょっと残念です。

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:CLS:S=12.5:R=0:DIMY(
13):COLOR=(15,0,0,4):COLOR=(14,0,0,2)
2 FORM=0TO13:Y(M)=M*M+M:NEXT:SPRITE$(0)=
CHR$(&H10)+CHR$(&H10)+"00xxx0":CIRCLE(12
7,190),162,14,,,.4:PAINT(127,190),14
3 R=R+S:S=S-.5:C=C+(C=13)*13+1:CIRCLE(12
7,190),R,C,,,.4:IFR=162THEN4ELSE3
4 FORN=0TO1:C(N)=1-N:NEXT:M=2
5 FORN=0TO1:C(N)=C(N)+(C(N)=13)*13+1:COL
OR=(C(N),0,0,(2-N)*2):NEXT
6 PUTSPRITE0,(125,Y(M)),15:M=M+(M=13)*13
+1:GOTO 5
```

導火線 ** ■兵庫県・健郎太(14歳)

健郎太クン(MSX)のネタは、わかりきっているものなんだけど、導火線と、火がついて短くなっていくようすがじつにリアルなので、採用となりました。けっこう短い時間で派手に爆発しちゃうのが豪快でいいなあ。

導火線に火がつき(これがキレイ)どんどん短くなり……ドカン

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN8:SETPAGE,1:CLS:DRA
W"BM100,100C16R6G4L6E4BM100,101G2BM104,1
01G2":PAINT(101,102),24,16:DRAW"BM150,15
0C254R3FD2GL3U3":PAINT(152,152),255,254:
COPY(150,150)-(155,155),1TO(50,50),1
20 DRAW"C254BM51,49U6BM61,55D6BM53,49UEU
EUBM53,55DFDFDBM55,50E4BM55,54F4BM55,52R
5":FORI=0TO30:PSET(RND(I)*15+150,RND(I)*
22+142),254:NEXT:COPY(96,100)-(106,104),
1TO(104,100),1,TPSET:FORI=0TO25:COPY(100
,100)-(110,104),1TO(I*8,150),0:NEXT
30 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:SOUND7,7:S
OUND6,1:SOUND8,12:FORI=0TO213:J=((IMOD2)
=0)*-100:COPY(J+50,J+40)-(J+70,J+60),1TO
(213-I,140),0:NEXT:COLOR1,255,255:SOUND7
,7:SOUND6,30:SOUND8,15:SOUND8,16:SOUND12
,150:SOUND13,0
```

映画館 * ■静岡県・SKY(14歳)

SKYクン(MSX)も、今回は2作品採用。『映画館』は、館内が暗くなり、幕が開いて上映が始まる(いきなり「END」と出るけど)。暗いところで皆と一緒に光を観るところに、ビデオと違う映画の快感がある。

```
10 COLOR,14,14:SCREEN5:LINE(20,70)-(234,
140),11,BF:FORI=10TO50STEP20:FORJ=50TO22
0STEP50:CIRCLE(J,I),20-I/4,10,,,.3:PAINT
(J,I),10:NEXTJ,I:OPEN"GRP:"AS#1
20 FORI=0TO255STEP42:LINE(I,160)-(I+40,2
11),6,BF:NEXT:FORI=4TO5:COLOR12,1:PSET(2
00,60):PRINT#1,USING"10:0#";I:FORJ=0TO10
00-I*100:NEXTJ,I:SOUND1,100:SOUND8,15
30 A=127:B=127:C=6:D=5:E=5:FORI=0TO107:L
INE(A,70)-(A,140),15:LINE(B,70)-(B,140),
15:A=A-1:B=B+1:COLOR=(10,C,C,0):COLOR=(1
4,D,D,D):COLOR=(6,E,1,1):C=C-.04:D=D-.03
:E=E-.02:NEXT:SOUND8,0
40 FORI=132TO95STEP-1:COLORRND(1)*15.15:
PSET(107,I):PRINT#1,"E N D":NEXT
50 GOTO50
```

ガンとばし男 * ■静岡県・SKY(14歳)

この作品はひじょうに気に入ったので、「今月の1本」にするかどうかかなり迷った。しかし、顔がおもしろい、という以外にプログラム上光る点があるわけじゃあないので見あわせました。塾長推薦の目付きです。次回の作品を期待している。

いきみすぎて血管が切れ、血がタラッと流れる。下向き三角の目でガンを飛ばされると怖い、怖い

```
10 SCREEN5:FORI=2TO3:COLOR=(I,3,3,1):NEX
T:COLOR15,2,2:CLS:FORI=70TO160STEP80:LIN
E(I,50)-(I+30,50):LINE(I,50)-(I+15,60):L
INE(I+15,60)-(I+30,50):PAINT(I+15,55):NE
XT:FORI=100TO150STEP50:CIRCLE(I,90),5,1:
PAINT(I,90),1:NEXT:A=100:B=95
20 FORI=0TO10:LINE(A,110)-(B,120),1:A=A+
5:B=B+6:NEXT:FORI=57TO50STEP-1:FORJ=85TO
175STEP80:PSET(J,I),1:PSET(J,I+1),15:NEX
T:FORJ=0TO25:NEXTJ,I
30 DRAW"BM160,10C3D10G10BM165,10D10F10BM
155,30E8F7":FORI=2TO0STEP-1:COLOR=(3,I,I
,1):FORJ=0TO200:NEXTJ,I:FORI=23TO150:LIN
E(160,I)-(160,I+1),6:NEXT
40 GOTO40
```

GUN * ■兵庫県・HASEMAKO(26歳)

マウス仕様です。レンガの壁が表示されるので、マウスで照準を動かし、左クリックでマシンガンを連射、アンタッチャブルな世界です。いくらでも撃てるのかと思ったら、800発で撃ち止めだった。このプログラムはゲームに応用できるな。

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5,2,0:DEFINTA-Z:COL
OR=(2,1,0,0):COLOR=(3,3,1,1)
20 FORI=0TO1:B$="":FORJ=0TO31:READA$:B$=
B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$
:NEXT
30 SETPAGE,1:LINE(0,0)-(15,7),2,BF:LINE(
0,0)-(6,2),3,BF:LINE(8,0)-(14,2),3,BF:LI
NE(0,4)-(2,6),3,BF:LINE(4,4)-(10,6),3,BF
:LINE(12,4)-(15,6),3,BF
40 COPY(0,0)-(15,7)TO(0,8):FORI=1TO15:CO
PY(0,0)-(15,15)TO(I*16,0):NEXT:FORI=1TO1
3:COPY(0,0)-(255,15)TO(0,I*16):NEXT:COPY
(0,0)-(255,211),1TO(0,0),0
50 LINE(0,0)-(15,15),0,BF:FORI=0TO15:REA
DA,B:LINE(A,I)-(B,I),2:NEXT:SETPAGE,0
60 FORI=6TO13:READA:SOUNDI,A:NEXT
70 X=120:Y=98:A=0:B=800:C=0:D=8
80 W=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14)
90 IFX<0THENX=0ELSEIFX>240THENX=240
100 IFY<0THENY=0ELSEIFY>196THENY=196
110 PUTSPRITE0,(X,Y),15,0
120 IFSTRIG(1)=-1THENSOUND8,16:SOUND9,16
:SOUND10,16:PUTSPRITE1,(X,Y),15,1:COPY(0
,0)-(15,15),1TO(X,Y),0,TPSET:A=A+1ELSESO
UND8,0:SOUND9,0:SOUND10,0
130 PUTSPRITE1,(0,217)
140 IFA=BTHEN160
150 GOTO80
160 SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND10,0
170 END
180 DATA 00,01,00,01,00,01,00,54,54,00,0
1,00,01,00,01,00,00,80,00,80,00,80,00,2A
,2A,00,80,00,80,00,80,00
190 DATA 03,0F,1C,30,60,60,C0,C0,C0,C0,6
0,60,30,1C,0F,03,C0,F0,38,0C,06,06,03,03
,03,03,06,06,0C,38,F0,C0
200 DATA 6,9,4,11,3,12,2,13,1,14,1,14,0,
15,0,15,0,15,0,15,1,14,1,14,2,13,3,12,4,
11,6,9
210 DATA 16,7,0,0,0,0,2,8
```

【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

ゲーム
制作講座

講師／飯島健男
第19回

操作性についての第3回目の講義である。前回は、コマンドの面から操作性に関して考えてみたが、今回はキー操作の面から操作性について考えてみたいと思うのだ。そうそう、みんなから送られてきたシナリオも、バッチリ紹介しているぞ。

キーボード、パッド、マウスの操作性の一長一短

ここ2回にわたって、操作性が大事、操作性が大事、と呪文のようにくり返しているが、今回もこりずに操作性について考えてみる。そこで、今回はキー操作から見た操作性についてだ。

だが、その前にパソコンの利点について考えてみよう。最近ゲーム機に押されているのか、誰がそうしているのか、パソコンらしいゲームがゲーム機で発売になったり、その逆の現象がみられるようである。いったいパソコンのメリットとか、そういったことを実際に考えられているのか疑問である。もちろん、このことはキーボードやパッドといった入力機器をメインに考えた場合のことだけどね。

そこで思うのだが、はっきりいってどのゲーム機もパッドしか持ってないでしょ。これは操作性の側から、もうそれだけでゲームのジャンルを制限してしまっているよね。もちろんパッドが悪いといっているのではないぞ。でも、まずゲーム機でゲームを作ろうと考えた場合、限られたボタンと十字キーでいかに操作させるかがポイントになることは間違いない。だから、RPGなどを見ても、ほとんど同じ操作方法になっているわけだ。これは、別にほかのゲームをまねしたり、考え方がかたよっているのではない。ボタンが少ないために、誰が考えても「Aボタンでウインドウを開いて、Bボタンでキャンセル」といったものしかできない構造なのだ。冒険しようにも、できにくい形態としかいわざるを得ない、という理由からだ。

ここで誤解のないようにいっておきたいのだが、ここでいう操作形態は「基本的には目的としたゲームが発売される以前にその形態がすでに存在しており、その形態を念頭において制作サイドがゲームをデザインできるもの」に限ろう。要するに既存のものだけを対象にして考えよう、てわけね。

そこで、パソコン全般を考えてみる。ゲーム機のパッドのみが存在するのと対照的にパッド、マウス、キーボードの3種類がある。最近はちょっと姿を見ないけど、トラックボールやパドルだって存在する。これだけ操作形態が選べるわけだから、ゲームのバリエーションも広がってくるはずだ。

人によっては、スーパーファミコン用の『ポピュラス』は全機種合わせて最高の操作性だという。あれは、もともとマウスを対象に作られたゲームで、パッドでの操作はかなり困難ではないかといわれていたのだ。それがみごとにくつがえされたわけ。これを教訓に考えると、パッドさえあれば限られたものでも十分いいものを作ることができるのだ。といっても、やっぱりパッドしかないゲーム機よりいくつもつなぐことができるパソコンのほうが便利だし、可能性だって秘めている。

そこで、パッドを始めとするそれぞれについてメリットとデメリットを表にまとめておいた。この表を見てわかると思うが、さすがにパソコンはゲーム専用機と違って、ツール系統で充実している点がめだつな。しかし、ここはゲーム制作講座なので、ツールがどうのこうの、といっても始まらないか。ゲームについて考えなければね。

そこで、ボクが思うに、もうちょっとMSXにもマウスが使えるゲームが増えてもいいのじゃないかと思う。まあMSXにマウスが標準装備されてないのだろうけど、他の機種だって似たようなものなんだからな。それに最近はどんどんマウス対応のゲームが増えているし、そろそろ当たり前になってきている。

そのあたりも考慮して、ぜひ自分のゲーム作りに役立ててほしい。MSXのユーザーはやっぱりパッドで遊ぶことが多いと思うけど、MSXを始めとするパソコンでしか楽しめないようなゲームを考えるならば、あえてパッドでは遊びにくいものを考えてみるのも一考かもしれない。

さて、恒例のシナリオ紹介だ。まず、宮崎県はボヨヨン大王・16歳の作品。タイトルは『男の意地』。かんたんにストーリーを紹介すると、近未来の完全に女性上位になった社会で、社長になるべく立ち上がったある男の平社員の物語。何となくファミコンの『男の星座』を想像してしまったがゲームの内容は全然似ても似つかないものだった。一言でいってしまえば、口説き型アダルトゲーム。要するに、会社の上司が全員女なので、係長⇨課長⇨部長といったぐあいに最後の社長まで順番に口説いていくというもの。本人はけっこうおもしろいと思ったそうで、意見を聞かせてほしいというからいうけれど、いまひとつだな。

今月紹介するのは、『それゆけ！12支＋1〜神様のごほうび〜』である。制作者は埼玉県の樋口哲夫くん。以前にも12支がレースをする企画書を送ってきてくれたことがあるので記憶に残っている人もいるかもしれない。その彼が、前回の操作性についての講義内容から、あらたにそのあたりを構成し直して、再投稿してくれた。最近の投稿を見ていると、講義の内容が役立っているようすなので、すごくうれしい。こうやって送り直してくれていると、必ずその他の部分も手がくわえられていて、やっ

キーボード、パッド、マウスのメリットとデメリット

入力機器	メリット	デメリット	主なゲーム
キーボード	いかにもコンピュータを操作するぞ、といった重厚感。キーが多いため、コマンドがどんなに多くても複雑でも安心。また、ゲーム中でも単語を直接入力するときにはとっても便利。ワープロソフトなんてこれじゃないと意味がない。	MSXは本体とキーボードが一体となっているものが多いが、ひざの上でこちょこちょっこと使うことを考えるとでかくて不便。場所をとる。キーボードの文字の数だけコマンドのあるゲームがあったら覚えるのがたいへんだし、アクションゲームなんてまるでむかない。	単語入力式のアドベンチャゲーム全般。
パッド	軽くて手軽。どこでも操作できて扱いやすい。市販のものも種類が多く、選択の幅が広い。連射つきのまであって、とにかくゲーム機感覚で扱える。	ボタンが少ないため、操作が複雑なゲームはやりづらい。ゲーム以外ではほとんど使用できない。というより使えない。	シューティングを中心にほとんどすべてのゲーム。
マウス	片手で操作できる。握りここちがいい(個人的かな)。コンピュータの画面内に自分の手をもぐりこませているような感覚がある。そのため画面自体に細かい指示を与えるときなどには絶対有利である。グラフィックツールなどは、はっきりいってマウスじゃないとダメ。そうでないと、ドットを置いているというだけで、絵を描いているという気分になれない。さらに、ボタンはパッドより少ない2つだけ。わかりやすくカーソル移動も自由自在。	向き不向きがはっきりしている。要するにまったく向かないものがあるということ。基本的に画面内の移動が激しく、休むヒマもなく操作しつづけなくてはならないものは向かない。操作する場所は常にきれいに、しかもツルツルでもフワフワな場所でもだめ。手軽で小さいのに、意外に場所が必要である。ひざの上なんかじゃ使えない。	上海、琥珀色の遺言、幻影都市などあまり多くない。

ボヨヨン大王くんが他のゲームにはないと思っているシステムは、けっこう他のアダルトゲームですでにあるものばかりだよ。もちろん新しくなければいけないとはいわないけれど、ちょっとシステムの説明が伝わりにくい。たとえば、ゲームの場面ごとのイメージはなんとか想像はつくのだけど、それが1本のゲームとしての流れが把握しにくいという点。女性を口説くためにはステータスに気をつけなければならないと書いてあるが、どの場面でステータスの増減を行うのか、いつでも自由に行えるのか。また女性を口説いた後にボーナスステージがあったりするのか、といったようなことが一切触れられていない。そのへんの進行のやりようで、ゲームのふんいきはまったく違うものになってしまう。全体のふんいきが伝わってこない理由はそういうことなのだ。

さらに、たんに女の子を1人ずつ口説いて自分のものにするだけでは、やっぱりおもしろさが伝わらないと思うんだけど、どうだろう。奇想天外さをねらうのならば、いっそのこと突然女の子になってしまった男の子が出世していく話とか、その逆で男の子になってしまった女の子が出世していく話とか、そのへんの心理をからめながらアダルトゲームにすればどうかな。アダルトゲームも、いまやたんに見て楽しむだけではなく、どこまで感情移入できるかが勝負だ。くわえて、現実では味わえない状況を設定すれば、気分も盛り上がるというもの。ぜひ、あとひとくふうしてもらいたい。

もう1本紹介しよう。埼玉県は山川元・16歳の作品だ。タイトルは『俺が飯島健男だ／』。先月号の欄外で紹介したので覚えている人もいると思う。タイトルにボクの名前を使ったのは愛嬌かな。内容は信長タイプのシミュレーションゲームだ。1人の男がソフトハウスを設立し、大きくしていく経営もの。ゲームを制作するうえでのパートを決めながら、制作進行などを細かく設定して、ゲームを完成させていくのが目的だ。このシナリオの勝利は、ゲーム制作の苦労を体験させるのではなく、ゲーム制作のスタッフたちを管理していくことに焦点をしぼったことだろう。はっきりいって、こんなゲームが出てもボクは遊びたくない。なぜって現実に体験していることをゲームで遊んでもおもしろくないでしょ。まあ、個人的見解だけどね。

だが、いい換えると、このゲームはシナリオがじつによくできているということになる。シミュレーションは、そもそも擬似体験ということなのだからね。いわば、その世界をのぞいてみたい、試してみたいと思う人にとってはじつに待ってました、のソフトなのである。そういう意味で、このシナリオはよくできている。もし、こういうソフトを望んでいる人が多いのなら、このゲームを市販する価値はおおいにありそうだ。ただし、制

作サイドがすんなり作ってくれればの話だけどね。

さて、今回は同じ16歳の作品でタイプこそ違うが、会社を舞台にした出世物語というシナリオが偶然にも重なった。そこでこの2つのシナリオをサンプルに選んだわけだが、みんなはどう感じたかな。同じ出世を扱ったものでも、いろんなゲームが考えられるのだ。単純にアイデアという点で考えて、キミはどっちを遊んでみたい？

次回のお題

次回は……というとまだ決めていない。操作性に関しては、もっといいたいことがいろいろあるが、あんまりそればっかりをやっていても仕方ないしね。そろそろ違うことでもやりましょ。でも、いまここで決めても、また約束をやぶってしまいうな気がするので、次回のお題は未定ということにしたい。何かリクエストや質問があったら、遠慮なく送ってくれ。もちろん、ゲームの企画書もね。

ぱり何度も企画書を練り直すことも必要だな、という実感がわいてくる。パッと頭に浮かんだアイデアもおもしろい。だけど、それを人に伝えるのは自分がひらめいたときほど新鮮でないことが多い。じゃ、それをどう新鮮なものとしてストレートに受け取ってもらえるかというと、企画書をいかにわかりやすく書くかである。何度も繰り返し読んで悪いところを直す勇気をもってほしい。実際に樋口くんの企画書はとてもよくなっている。ただし、いきなり具体的なので導入部をていねいに書こうね。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中！応募要項の詳細は81ページ

1月13日(月)のしめ切りに向けてダッシュ!!

あれよあれよのシナリオコンテストである。シナリオの応募ってかなりみんな初めてだったりするはずで、わからないことも多いのでは、ということで今月は読者の細かい疑問に答えるという特集なのである。実際に疑問のお手紙をくれたのはそんなに多くなかったんだけど、いろいろと読んでいるうちに、これって結構悩んだりするかもね、と思わせるものが多々あったので、これはいっちょフォローなんかも必要かな、と思い始めた次第。

あれ？　シナリオコンテストって何？　なんて考えている人もいるかもしれない。うーむ、全部話していると夜が明けて朝になって、また夜が明けてしまいそうなので、かいつまんでいうことにしよう。

要するに、「ソーサリアン」ＭＳＸ版発売を記念して、ＭＳＸ・ＦＡＮオリジナルのシナリオ集を出してしまおう。どうせなら、ユーザーの作ったシナリオでいこう！　というわけでシナリオコンテストの開催に相成ったとういうわけである。ぱちぱち。で、応募要項や応募用紙は先月号と先々月号に掲載してある。先月号と先々月号を持っていない人は応募できないのか。そんなことはないんですね。なんと親切にもMファンは応募用紙のコピーサービスを実施してるんだ。詳しくは右ページの下、応募要項のところを見てちょ！　というわけなのだ。

迷える小羊におくるフォローなのだっ！

●応募用紙は折り曲げてよいのですか？

結構です。

●応募用紙の条件チェックで「アイテムを持って帰る必要が(ある・ない)」とありますがこれは王様の杖のように献上するアイテムのことをいうのですか？

違います。これは5本続きのシナリオなどで、１本目のシナリオで得たアイテムを2本目で使うとかそういう場合に必要な設定なので、今回はあんまり、というよりもまったく関係ありません。

●アイテムにかかっている魔法はオリジナルも可能ですか？

ダメ！　魔法は「ソーサリアン」固有の 120の中で処理してちょ。勝手に魔法は作らないように。でも、そのシナリオの中でだけ役にたつ魔法はOKだ。例えばある宝石がある魔物を倒すのに必要という感じで出てきて、それに好き勝手な魔法の名前をつけてもいい。でも、そんなもん持って帰ってもなんの役にも立たない、というふうにしなくちゃね。

●NPCは複数登場させることができますか？

だめ！　１人だけです。これは同時には１人だけというのではなく、シナリオ１本につき１人が限度という意味。ただし、仲間にした後、分かれて再度仲間にするというのはありです。

●シナリオ中にビジュアルシーンを入れたいんだけど。

うーむ。考えるのはただです。入れてください。結果的に入れられなくなるかもしれないけど、考えるだけならいいです。もしかしたらできるかもしれない。

●縦スクロールにしたいんだけど。

だめです。「ソーサリアン」は横スクロールのゲームなのでマップを縦につないでスクロールさせることはできません。縦の場合は画面切り換えになります。

●シナリオ中で、ある魔法を使ったかどうかをチェックすることは可能ですか？

うーむ。むずかしい。どの魔法を使ったか使わなかったはいちいちチェックしていません。ただ、あるマップ領域でなんらかの魔法を使ったかどうかだけをチェックするのは可能だと思うんだけど。微妙だなー。やってもいいけど、もしダメなとき

のために、代替案を考えておいたほうがいいかも。

●マップを描き変えてしまうのは可能ですか。

可能です。あるモンスターを倒すと地震が起き、いままで通れたところがふさがって、いままで通れなかったところが通れるようになるとか。

●シナリオ中にショップを用意してものを買わせることは可能ですか？

無理だっちゃ／　もらうだけならいいけど。

●デカキャラは何匹まで使えますか？

モンスターの大きさによって変わってきますが、基本は1匹です。

●NPCをボスにすることはできますか。

できますだ。

●敵も魔法を使えるようにしたいんだけど。

どうぞ、ご自由に。でも敵の使える魔法も基本の120種類のうちからね。もちろんMPのことは心配ないからね。

●NPCって何だ!?

「天の神々たち」のアンナみたいなやつだな。要するにシナリオ中に出てきて、プレイヤーのパーティに加わって、冒険を共にしてくれるキャラのこと。もちろん町に帰るときには別れなくちゃいけない。「メデューサの首」の女の子はぜひともずっと仲間にしたかったのに、残念だったという記憶があるなー。

●「ソーサリアン」をまったく知らないんですが、ぜひ応募してみたいので、「ソーサリアン」のことについて書かれたMファンがほしいのだけど。

残念ながらディスクつきになる前のMファンのバックナンバーは全然ありません。どうしようもないなあ。これじゃあんまりなんで、参考になると思われる本を2冊紹介するっちゃ。1冊目は電波新聞社から出ている「ALL ABOUT SORCERIAN」(定価2,000円)、2冊目はソフトバンクの『ファルコムマガジン1990SUMMER』(定価680円)。このどちらか片方があれば百人力かな。どっちかというと前者のほうが役に立つんじゃないかと思うよ。

↑「ALL ABOUT SOCERIAN」(電波新聞社・定価2000円・432ページ)。すべてがわかるマニアの本

↑「ファルコムマガジン1990SUMMER」(ソフトバンク・定価680円・142ページ)。「保存版・ソーサリアン総ガイド」が役に立つ

●どんなシナリオでもいいんですか。

よござんす、っていつもいってるじゃありませんか。宇宙人が出てきたっていいし、なんなら宇宙にいったっていいんだ。時間をさかのぼらせていいし。でも、今回は連続シナリオは募集していないわけだから、シナリオは必ずペンタウァに始まって、ペンタウァで終わるように。これだけ守ってくれれば、たとえばペンタウァのはずれに、宇宙へのトンネルがあって、そこから、別世界に行ってしまえばいいわけでしょ。軽い軽い／　さ、これだけフォローしてんだから、シナリオ送れよな／　よろしく／　てなもんだ。

オリジナル・シナリオ・コンテスト応募要項

●賞と賞金

大賞(1名)50万円、佳作(3名)各15万円、参加賞(100名・応募者が多いときは抽選)『ソーサリアン』グッズ。その他TAKERU　CLUB傑作賞(30名・TAKERU　CLUBオリジナルテレカ)あり。

●応募

誰でも応募可能。『ソーサリアン』をやったことがなくても、『MSX・FAN』を買ったことがなくてもかまいません。ただし、応募用紙(コピー可)を使用してください。用紙に関しては下の欄に入手方法が書いてあります。

●作品の内容

未発表のオリジナルのものにかぎります。ゲームはもちろんのこと小説やマンガなどですでに発売されているものはすべて除きます。

●しめ切り

1992年1月13日(当日の消印有効)

●発表

1992年4月8日発売予定のMファン5月情報号で。いまのところまだ未定ですが、できれば中間報告や応募者の方の作品名とお名前をできるだけ全員紹介したいと思います。

●応募にあたっての大事な注意点

①応募は1人いくつでもかまいません。ただし、1シナリオごとにまとめて、封筒からだしてバラバラになっても大丈夫なようにしてください。
②応募用紙は先月号(12月情報号)と先々月号(11月情報号)に2度に分けて掲載しました。今月号にはありませんが、応募にはその両方が必要です。ただし、『MSX・FAN』を両方買わなかった人のための実費によるコピーサービスを行います(下欄参照)。また、このサービスはTAKERU　CLUBでも行います。詳しくは、「TAKERU　CLUBわあるど創刊号」(TAKERU　CLUB会員へ送付)で。
③応募用紙はかならずコピーして使用してください。用紙が裏表になっているものがあるので、片側しか使えないようになっています。あしからず。
④応募用紙は合計7種類になります。

<応募用紙一覧表>

11月情報号	<その1>表紙用
	<その2>アイテム
	<その3>シナリオ全図
	<その4>MAPデータ
12月情報号	<その5>NPCとモンスターのデータ
	<その6>登場人物のデータ
	<その7>ゲームをクリアする最短ルート

●そのほか

①応募された原稿はすべてお返しできませんので、必要な方はかならずコピーをとっておいてください。
②入賞した作品の版権は徳間書店インターメディア㈱に帰属するものとします。
③審査経過についてのお問い合わせには応じられません。
④TAKERU　CLUB会員の人は、応募用紙<その1>に、必ず会員番号を記入のこと。記入のない場合は、TAKERU　CLUB傑作賞の対象となりません。

●審査委員

加藤正幸氏(日本ファルコム㈱代表取締役社長)／木屋善夫氏(日本ファルコム㈱チーフプログラマー)／箕浦学氏(ブラザー工業㈱新事業推進室マネージャー)／伊藤美登里氏(ファルコン㈱代表取締役)／吉岡平氏(SF作家)／加藤久人氏((有)バショウハウス代表取締役／北根紀子(本誌編集長)

●シナリオの送り先

〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM　MSX・FAN編集部
「オリジナル・シナリオ・コンテスト」係

応募用紙のコピーサービスについて

今回のコンテストには応募用紙(全部で7種類)での応募が原則です。したがって、Mファンの先月号、先々月号を買わなかった人、またなくしちゃった人など応募用紙がふぞろい、という人のために有料でコピーサービスを行います。

住所、氏名を明記し、72円切手をはった返信用封筒を〒105東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FAN編集部・ソーサリアン応募用紙ほしい係」まで送ってください。ただし、返信用の封筒のないものや、不備のものはお送りできませんので、あらかじめご容赦ください。なお、この受け付けは、12月10日着までのものに限らせていただきます。

移植のことなら
ぱおぱおにおまかせ

今月のいーしょーく一情報

わーいわい／『シムシティー』の移植が決定したぞ。ね、寝耳にミミズの大ニュースでしょ。あんなに無理無理っていってたのに、どういうことなんでしょ、とか思わないではないけれど、うれしいことに変わりはない。いまのところ、出るってことが決まっただけで、MSX2シリーズ用になるか、ターボR専用か、とかはまだ皆目わからない。もちろん価格、発売日、内容、ようするにオリジナル版と同じなのかファミコン版に近いのか、などなど全然わからない。発売は来年の春以降ということで、かなり先の話だ。とにかく、いまは「出すぞ／」という気合いだけである。なんら現実的なスケジュールは決まっていない、というか外に出せないということか。ともかくそんな感じ。

この『シムシティー』、作者はマクシス社のウィル・ライトという天才でこの『シムシティー』を皮切りに『シムアース』『シムアント』とシムシリーズを発表し続けている。『シムアント』はこの原稿を書いている段階ではまだ発売されていないが、注目作で、何よりもまず、その発想の奇抜さでみんながぶっとんでいる。町から惑星に行ったんだから、次は宇宙かなどと凡人をして想像させていたのだが、なんと蟻の生活をシミュレートしているわけである。

これなんかもMSXに移植されるといいななどと思うわけである。

ま、とにかくオリジナルのマッキントッシュ版を始めとして、AMIGA、IBM-PC、PC-98、FM TOWNS、X68000、スーファミまでありとあらゆるパソコン、ゲーム機に移植されているゲーム。こんなゲーム最近はないよね。ぱおぱおはこのオリジナルの製造元マクシス社の社員バッジを持っている。ずいぶん儲けたんだろうな、と思うからそれにあやかろうというわけである。

今月はもうひとつグッドなニュースがあるのである。『プリンセスメーカー』の発売が決まりそうだ、とか決まったとか書いてきたけど、正式に発売元が発表できるようになった。あのマイクロキャビンである／　実績十分で、これはできのいいものが期待できそうだ。明日は明るい／

『シムシティー』ついに移植決定!!

世界のパソコンを制覇した究極の大ヒット作なんだねー。作者はすでに『シムシティー2』を開発中らしい。

▲AMIGA版

▲X68000版

▲PC-9801版

▲スーパーファミコン版

今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	120
決 2	2	シムシティー	イマジニア	PG	80
決 3	7	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	66
4	3	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	47
5	6	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	44
6	5	ストリートファイターII	カプコン	A	42
7	8	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	41
8	9	ダイナソア	日本ファルコム	P	34
9	11	大戦略III'90	システムソフト	P	23
10	19	ブランディッシュ	日本ファルコム	P	18
10	15	天地を喰らう	カプコン	GA	18
10	16	ジーザスII	エニックス	P	18
13	13	ロードモナーク	日本ファルコム	P	15
13	43	ランス3	アリスソフト	P	15
13	12	ファイナルファイト	カプコン	GA	15
16	10	A.III.A列車で行こう	アートディンク	P	14
17	27	ポピュラス	イマジニア	PG	12
18	16	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	11
19	22	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	G	10
19	23	アークスIII	ウルフチーム	P	10

■11月号アンケートハガキ1000通より集計
※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードの意味。
決はMSXへの移植が決定済みのゲームです。

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1087
2	2	シムシティー	イマジニア	PG	876
3	3	ダイナソア	日本ファルコム	P	503
4	4	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	489
5	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	483
6	6	大戦略III'90	システムソフト	P	403
7	7	ファイナルファイト	カプコン	GA	346
8	8	天地を喰らう	カプコン	GA	316
9	9	ポピュラス	イマジニア	PG	296
10	11	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	271

■1991年1月号より11月号までの集計

投稿ありがとう

9月期整理分(12月情報号採用対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は12月情報号掲載選考のために9月でしめ切った分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、選考日とあるのは実際に投稿の選考を行った日です。

ファンダム

●北海道
SOS　他①／松田祐一
ドワープ星へようこそ　他①／佐藤貴行
DUNGEON QUEST／古館孝二
●青森県
ILLUSION／横山勇太
●群馬県
壁崩しゲーム、と思いきや〜／山下佳之
FRONT OF THE PILLARS／宮本正太郎
●茨城県
空を飛ぼう！／小林靖彦
碁陣VER.1.0／大中邦彦
●千葉県
沈め!!／谷敏行
CATCH／伊藤信貴
●埼玉県
SFSMS／伊藤文寿
ELECTRON／新井教仁
●東京都
GUN²　他④／鹿島信二
DANGEON HAWK 他①／伊藤章太郎
TOWER／岸間航
PERGRA／谷口彰一
●神奈川県
04SPIRIT／吉川忠彦
CHARCTER BATTLE／井口輝彦
Race／原貴幸
●新潟県
排他的論理和のパズル 他①／鈴木幹也
●岐阜県
時代が求めた16BIT／片岡修
CITY BOY／柴田義雄
●三重県
うおおおお!!!　他②／大西良一
THE-TEN／沢田正行
●滋賀県
BATTLE／森川知典
●大阪府
せっけんつるんっ　他①／益山和也
ナイトレース　他①／芝田雅樹
どうくつたんけん／北川純次
よけろー　他③／竹内陽一
MIRROR／福田陽介
THE BATTLE OF KING／高橋理洋
●京都府
電子方眼紙1号／吉野雅博
●兵庫県
ドラゴン君の蝶退治大作戦／勝田憲弘
WALL2／長尾隆司
おといれさぶちゃん／六車正人
●岡山県
キック・バトル／佐藤宏行
●徳島県
Only fight／平島洋二
●福岡県
温泉紀行／宮原慎事
混乱回転男／兼田和男
コイン・パニック／西一剛
●大分県
だるまさん転倒。他②／長尾泰秀
(選考日9月13日)

AVフォーラム

●北海道
白鳥のポーズ 他①／佐藤貴行
●青森県
ありじごく／田嶋孝裕
●岩手県
教師Kの暴言 他③／菊池健夫
トマホーク発射!　他①／中崎孝司
●福島県
砂漠 他②／今津善行
●埼玉県
フジTVの夜中／小金沢聡
おつきさま／高橋輝行
だんす 他①／加藤晋一
DJ／岩本圭介
●千葉県
指パッチン百連発／大目方裕二
文字変化／木場勇一郎
木片 他②／蒔田茂幸
●東京都
風鈴／谷口洋之
タンスのDance／国弘政則
ダンスステージ／竹中智
●神奈川県
昔の世界　他②／平沢伸一郎
●新潟県
鼓動／水落博英
●岐阜県
LINEの魔術師／馬場淳一
●静岡県
きんちょおる／鈴木進吾
金縛り 他③／高橋英昭
●愛知県
カガミの中のマリオネット／下松宏章
●三重県
人間の体温／大西良一
●滋賀県
LINE&CIRCLE〜／塚本喬史
●大阪府
うげっっ／広田大介
もとラクビー選手が泥棒をつかまえた!!／宮崎亮
夕やけ／田辺真士
しゃどう 他⑤／竹内陽一
●兵庫県
す／石田敦英
みやかのスケッチブック／山田泰司
GUN　他②／長谷川誠
●岡山県
ダンス？／木村大輔
●広島県
768人のカーニバル　他①／神田里志
BREAK＊ダンス！／山本孝経
●福岡県
ながーい書き初め　他①／内海豊
72ドットのエクスタシー／兼田和男
●大分県
CLS／野島智司
(選考日９月24日)

FM音楽館

●青森県
ウィザードリィ3「ボルタック商店」 他②／後村寿明
大航海時代「洋上北部」／小軽米一哉
混合Ｘ　他③／大黒谷昭憲
●岩手県
暗闇　他④／小林尚
●茨城県
ソーサリアン「盗賊達の塔・メジャーデーモン」　他⑲／関山健一
ドラゴンクエストⅣ「不思議のほこら」／小林靖彦
ソーサリアン「アンナの竪琴」／本馬幹子
●栃木県
グラディウスⅢ「第２空中戦」／松本国之
●埼玉県
ソーサリアン「消えた王様の杖・ダンジョン」　他①／阿左美弘憲
Merry Christmas to You／駒津淳
●千葉県
スカボローフェア　他①／鈴木健一
イースⅡ「TO MAKE THE END OF BATTLE」 他①／高田麻也
THE Labyrinth of Devil(悪魔の迷宮)／松村弘和
●東京都
Valkyurie／佐藤哲郎
磁器のサラマンダー／山田普睦
グラディウスⅢ 「Departure for Space」／増子一正
ラスト・ハルマゲドン指令塔　他①／吉田良介
●神奈川県
パロディウス「第四惑星のテーマ＜お菓子な世界＞」　他①／指田博史
TWIN BEE／月村英史
the dungeon of lord　他②／吉川忠彦
●岐阜県
魔女の宅急便「仕事はじめ」／早川準
●愛知県
信長の野望〜戦国群雄伝〜「オープニング」他②／水野光政
イースⅢ「時の封印」／丹羽直積
ドラゴンクエストⅢ「ほこら」／伊藤忍
●大阪府
Billiard　他②／福井英晃
シャロムのBGM　他⑮／則竹賢
●兵庫県
バックランド／高井秀樹
なつかしい大地　他①／長谷川誠
●奈良県
グラディウス「空中戦」　他⑩／野尻武史
●和歌山県
BACH 15 Inventions à 2 voix -1(Cdur)／井上裕起子
●広島県
朝／実久正則
童謡／永谷明訓
●香川県
ライフフォース「肝臓ステージ」 他⑤／篠原一太
●福岡県
ストライクファイター「HYPER HOPPER」／大鶴暢彦
RAMY　他①／上田良彦
ソーサリアン「氷の洞窟(洞窟１)」／高野健一
(選考日９月24日)

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●岩手県
ジ・エンド・オブ・ア・ムーン／佐々木周
●宮城県
DONGON！／小林好隆
●群馬県
闇の死神／山下佳之
●埼玉県
池ポチャッ／山崎聖卓
●東京都
山と戦士　他②／沢崎誠
反重力バイク新発売／松岡浩二
が★ちょーん　他②／水野代々子
Smile／迫田秀和
夏の終わり／大喜多美香
●神奈川県
牧場／中山晋
●長野県
SOIR／長嶋陽一
●静岡県
MAGIC／杉山直樹
カブトムシVS.クワガタ　他①／鈴木淳一
夏のアトラクション　他①／飛田修一
●愛知県
月／向井裕介
奇術師か魔術師か／加藤由紀子
●京都府
旅立ち／岡本勝
●大阪府
地図にない街／須田訓朗
桃園　他⑧／梅本亜樹
トラウルマンVSラジゴ　他②／鍛治賢太郎
美女と野獣!?／寺西弘和
チェイサー〜追跡者〜／井上誠
夕焼けのスライム　他②／藤田幸弘
●奈良県
マロ・リザ／二宮靖智
●鳥取県
うみ／田村亘
●岡山県
世に名だたる勇敢なfighterレムとその助手のwitchライア／遠野大輔
サンタさんの夏／実石哲也
無題／川崎資文
●福岡県
空間と横向く女／深堀創一郎
忍者　他③／瓜生誠
●長崎県
魔王と勇者／田野下貴光
●熊本県
WASH！　×３／足利幸治
●鹿児島県
森の中の少女達／濱田知子
Witch！　／川畑博嗣
☆紙芝居部門
●東京都
暴れん坊の将軍／江藤誠也
●大阪府
MSX３／鍛治賢太郎
●岡山県
ジャパニーズセールスマン／山部猛
●愛媛県
食物連鎖／越智大作
(選考日９月24日)

ゲーム制作講座

●青森県
パラサイト／田嶋孝裕
●宮城県
Cosmos Stations／吉田良
●栃木県
FREEDOM EMPIRE　他①／田村真一
●埼玉県
それゆけ！12支＋１／樋口哲夫
●東京都
低規模限定戦争／後藤茂
(選考日９月24日)

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル
例：ファンダムのN画面への応募は1ー②
□ー○
1ファンダム(①RP部門1画面タイプ　②RP部門N画面タイプ　③RP部門10画面タイプ　④FP部門)
2FM音楽館(①自作のオリジナル　②ゲームミュージック　③一般の楽曲)
3CG(①紙芝居部門　②イラスト部門)
4その他(　　　)

作品名
[ファイル名　　]

氏名
フリガナ
(　)歳
男・女

ペンネーム
＊「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。

住所
〒□□□-□□
フリガナ
都道府県

☎
ー　　ー

投稿日
1991年
1992年　月　日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？
はい [雑誌名　　年　月頃]
いいえ

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？
はい・いいえ

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。
はい [雑誌名　　年　月号　ページ]
[書籍名・CD名　　]
[参考にした作品名・記事名　　]
いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者　　] [歌手・演奏者　　]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。
[ツール名　　]
[ロードの方法　　]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

9201

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている／

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREENØ:WIDTH4Ø

を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

●RP部門　1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
●RP部門　N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
●RP部門　10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
●FP部門
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
②プログラムの遊び方、使い方
③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
④プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)
⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

★郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

★採用
採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

★2つの奨励賞
●第17回季間奨励賞
1月号から3月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。
●第4回FP部門奨励賞
10月号から3月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。
※両奨励賞とも、1992年4月号で発表をおこないます。また、次回からは奨励賞制度に若干の変更を加える予定です。ご意見などありましたらお寄せください。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意
・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用
規定の謝礼と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内(短いもの大歓迎／)のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門
毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。
●自由部門
題材は自由。センスの見せどころ。

★規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②タイトル
③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意
ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用
採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは73ページの下欄外「特典」を参照。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門
動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
●イラスト部門
1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意
・投稿するCG作品の部門を、封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用
各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はピッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、随時特別企画も行っている。詳しくは記事中で。

●理想的なディスクでの応募方法

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用
現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

●偏差値急上昇!!●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

- ●英単語1000個をラクラク丸暗記!
- ●歴史年表も短期間にアッサリOK!
- ●理数の公式や漢字などは通学途中!
- ●定期試験なら直前でもバッチリ!

暗記法をマスターすればこんなことだってへッチャラ!!

●大学受験コース
●高校受験コース
●資格取得・社会常識 記憶術コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

合理的に膨大な量をこなす!

榊 芳輝くん
一橋大学商学部
(高松高校卒)

受験勉強は何かのヒントで急に成績が上がるものです。僕の場合は「スーパー暗記法」でした。模試でも一度も合格圏に入ったことのない僕がたった一ヶ月あまりで本番に臨めたのは、実に合理的に膨大な量をこなせたからです。

●超短時間で主要5科目丸暗記!試験中、問題を見れば答が自然にわいてくる。だから中間・期末もバッチリ!!

たの体験が… ●キミに届ける先輩からのメッセージ!!

志望校に逆転合格!

武南 秀治
海城高校
(文京五中卒)

僕は、このスーパー暗記法による受験必勝法でウカッたのも同然です。もともと英語が苦手でした。でも、これをやって3か月で英語の偏差値が17も上がりました。おかげで、あきらめていた志望校に逆転合格できました。

世界史を克服して東大合格!

塙 いづみ
東大文III・上智文学部
慶応商学部・早大一文
(桜蔭学園卒)

お陰様で今春、東大文IIIに合格しました。夏休みから日本史、10月から世界史を始め、世界史などは11月最後の模試まで偏差値50を超えなかった私が何とか新テスト(世界史で受験)、東大二次に間に合ったのは暗記法のお陰です。

要領の悪い僕でもできた!

藤本 真信
千種高校
(豊国中卒)

僕は何でも納得がいくまでする性格からか要領が悪く勉強も時間のわりに成績はよくありませんでした。そんな僕の勉強方法を変え成績を上げてくれたのがスーパー暗記法です。自信もつき、受験も志望校に見事に合格できました。

偏差値アップにすごい威力!

山岡 信一郎
慶応大学経済学部
(戸山高卒)

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

目覚めよ。——科学が創る影なる都。——

禍々しき気に満ちた近未来都市、香港。狂気と悪しき欲望とが渦巻くこの都市(まち)を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自ら身を投じる男、対魔掃討者(ダイバー)"天人"は、人民警察(アウターポリス)の対魔特別攻撃班(デモンバスター)に属する女、"美紅"と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃(ブラスター)を放つ。果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった……。

PC-98VM、UVシリーズ/EPSON PCシリーズ/PC-88VA対応 MIDI対応 MSX turbo R 専用 S-RAM対応 MIDI MSX-MIDI対応

ILLUSTRATION by YUKIO KITTA/CHARACTER DESIGN by 百鬼丸

サイバーパンク!!
超伝奇RPG「幻影都市」
12月14日新発売!!
¥9,800(税別)

- 8等身キャラクタ採用
- キャラクタ演出革命!!
- ジョイパッド&マウスオペレーション可能
- VRシステム Ver.2.5搭載
- MIDI対応

※この列の画面はPC-9801版のものです。

ASCII

悩めるプログラマたちへ。

MSX turbo Rのスーパーバイブルをどうぞ。

MSXの楽しさを飛躍的に進化させた〔MSX turbo R〕の仕様を公開。さらに、日本語MSX-DOS2も解説し、MSXView、MSX-MIDIなどのスペックをも初公開しました。『MSX-Datapack turbo R版』は、MSX turbo Rの公開可能な全仕様とサンプルプログラムをセットにした『MSX-Datapack』の続編。この2本は、プログラマ必携のMSXバイブルになっています。

近日発売予定

MSX turbo Rのスペックシート MSX-Datapack turbo R版
〔エムエスエックス・データパック・ターボアールバージョン〕

MSX-Datapack turbo R 版

価格12,000円（送料1,000円）

■内容：
●マニュアル編……MSX turbo R（ハードウェア、BASIC、BIOS）、MSX-DOS2（コマンド、Disk BASIC、ファンクション、プログラムインターフェイス、日本語処理）、MSXViewの機能と構成、基本データ構造、ディスプレイマネージャー、ビットブロックマネージャー、グラフパック、フォントパック、MSX-MIDI（ハードウェア、BASIC）、R800インストラクション表など
●ソフトウェア編……ファイルハンドルの使用法（アセンブラ）、MSXViewアプリケーションの作成法（アセンブラ、C）、MSX-MIDIアプリケーションの作成法（アセンブラ）、メモリマッパーの使用法（アセンブラ）など
■対応機種：MSX turbo R　■対応OS：MSX-DOS2　■メディア：3.5-2DD

MSX、MSX2、MSX2+のスペックシートMSX-Datapack〔エムエスエックス・データパック〕

MSX-Datapack

価格12,000円
（送料1,000円）

■内容：
●マニュアル編……ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど
●ソフトウェア編……拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
■対応機種：MSX、MSX2、MSX2＋
■対応OS：MSX-DOS1
■メディア：3.5-2DD

【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。
●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。◆全国有名パソコンショップでお求めください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京（03）3486-8080 大阪（06）348-0018 **株式会社 アスキー**

ファイル　わたしがたまたま見たマニュアルには「ファイルとは意味を持つ情報の集まりのことです」と書いてあった。これは半分まちがっている。たしかにその意味で使うことも多いが、プログラム中では、「ファイルとは意味を持つ情報の集まりを入れる入れ物のことです」、が正しい。

互換RAMディスク　ＭＳＸ２からある旧ＲＡＭディスク。この互換ＲＡＭディスクは、使用するファイル名のまえに「ＭＥＭ：」というデバイス名を入れて、あるていどフロッピーディスクのように使える。ただし、プログラムファイルの場合は、アスキーセーブしかできない（ふつうにセーブしてもかならずアスキーセーブになる）し、データファイルの場合はシーケンシャルファイルだけが使える。

シーケンシャルファイル　シーケンシャル(sequential)には「順番に」という意味がある。文字どおり、つねに順番にデータを取り扱うファイルだ。

ランダムファイル　ランダムアクセスファイルともいい、そのファイルのどこにデータがあっても、みなおなじようにアクセスできるファイルのことをいう。このランダムは、ＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）の「ランダム」とおなじ気持ちで使われている。

あやしい「ファイル」

■ファイルの意味をめぐって

ファイルということばは、いろんなところで使われ、いろんな意味を持っている。もとは1つの意味からわかれ、いいように使われているうちに妖怪のようなことばになってしまったのだが、もっとも重要でかつおもしろい「ファイル」だけにかぎっても、けっこう妖怪である。

今回のピクニックは、この妖怪の正体をみきわめるための旅になる（予定）。みきわめるだけなので、細かい話はどんどんすっとばし、1つ、2つのサンプルにとどめた。

今回のBASICピクニックで使用しているプログラムは、すべてディスクに収録されていない。これにはいろんな理由があるが、ようするにまにあわなかったのである。この付録ディスク時代にまったく申しわけないがそれぞれ打ちこんでほしい。

たんに、ファイルというと、わたしには、おもに「整理された書類の束」というイメージがあるのだが、どうだろうか。

英和辞典とか国語辞典にはどう書いてあるか。

●小学館ランダムハウス英和大辞典／第1版（小学館）

file [fail] ***n.,v.***(files,fil・ing)――***n.*** 1（書類・手紙などを整理して入れておく）整理保存用具、ファイル（紙ばさみ・状差し・書類とじ・小箱・整理だんすなど）．2（整理された新聞・書類・記録などの）とじ込み……（中略）7 目録、名簿(list,roll)

●広辞苑／第1版（岩波書店）

ファイル【file】書類綴（しょるいとじ）。書類挟（ばさみ）。状さし。綴込（とじこみ）書類。（ふりがなは編集部）。

もともと、ファイルとは「紙ばさみ」のような保存用具のことをいい、それが紙ばさみで綴じてある「書類」のほうへも意味が広がったのだろう。こういうふうに、あるものの一部分の名称（ファイル＝紙ばさみ）を使ってそれ全体（紙ばさみでとじられた書類）を呼ぶことを換喩（かんゆ）という。一般に、用語の混乱は換喩のせいであることが多い。

■ファイル＝整理だんす

このようにもともと混乱気味の用語をそのままコンピュータに持ちこんだのが、これから探りにいく「ファイル」だ。日常生活では多少混乱した状態で使われても実害は少ないが、コンピュータの世界で混乱していてはちょっと困る。

コンピュータのなかでも日常的に使うファイルと、プログラムのなかで使うファイルというふうに、大きくわかれている。問題は後者で、適当な名前を考えてみると、先に見たランダムハウスのなかにあった「整理だ

■リスト1　シーケンシャルなグルグル

```
10 DEFINT A-Z:SCREEN 0:COLOR 15,4,7:PRIN
T "SELECT >>> SETTING":PRINT "ANY     >>>
 GURUGURU":IF INPUT$(1)=CHR$(24) THEN 60
20 SCREEN 5:OPEN"MEM:DATA" FOR INPUT AS
#1:PSET (133,100)
30 INPUT #1,X,Y:LINE -(X,Y)
40 IF EOF(1) THEN CLOSE ELSE 30
50 IF STRIG(0) THEN 20 ELSE 50
60 CALL MEMINI:OPEN "MEM:DATA" FOR OUTPU
T AS #1:P#=ATN(1)*4/18:R#=5
70 FOR I=0 TO 216:R#=R#+.3:X=128+COS(I*P
#)*R#:Y=100+SIN(I*P#)*R#:PRINT #1,X,Y:NE
XT:CLOSE:SETBEEP4:BEEP:SETBEEP1:GOTO 10
```

リスト1の解説

【使い方】SELECTキーを押すとデータの計算とファイルへの保存がはじまり、終わるとピンポンと鳴る。最初の画面にもどるので、あとは、スペースキーを押すたびに渦巻きをかく。リセットか互換RAMディスクをいじるかしないかぎり、ずっとデータは生きている。

【プログラム解説】●行10＝初期設定ほか／入力待ち(SELECTキーなら行60へ。それ以外は次の行へ)●行20＝画面設定／互換RAMディスクの「DATA」を、入力用に#1として開く／初期座標指定●行30＝ファイル#1から、X、Yのデータを読みこみ、座標を線でつなぐ●行40＝ファイルが終わりなら閉めて次の行へ、まだデータが残っていれば行30へ●行50＝スペースキー入力待ち(押されれば行20へ)●行60＝互換RAMディスク初期化／互換RAMディスクのなかに「DATA」という名前で出力用に#1として開く／変数初期化(P#＝10度をラジアンに変換した数値、R#＝渦巻き描画用の半径初期値)●行70＝渦巻き用データ計算／ファイルを閉める／終了音／行10へもどる

んす」である。

プログラムにおけるファイルとは、データの集まりが主体ではなく、その入れ物や形式のほうに意味の重点がある。入れ物のことをいっているのか、データの集まりのことをいっているのかピンと来なかったら、迷わず入れ物と思えばまちがいない。

さて、ようやく具体的な話に入ることにしよう。コンピュータで使うファイルは、
①プログラムファイル
②データファイル
の2種類がある。プログラムファイルとは、BASICやマシン語のプログラムを保存するもので、データファイルとは、プログラムで使うデータを入れたり出したりするものだ。

しかし、たんにファイルというときは、①と②をあわせているか、②だけの意味で使っているかのどちらかだ。とくに、プログラムのなかで「ファイルをオープンして……」などというときは、100パーセント、②の意味だけで使っている。

わたしがこの記事で探ろうとしていた「ファイル」も、じつはこの「データファイル」だったのである。

このデータファイルも、データを受け入れることしかできないファイルや、引き出しが1つしかないファイル、たくさんあるファイルなど、いろいろある。

ファイルを置く場所や具体的機能などを問わず、全体の構造で分類してみると、データファイルには、
①シーケンシャルファイル
②ランダムファイルの2とおりがある。それぞれどういうものかは、図1の解説と次ページで説明する。

↑先にデータを計算してシーケンシャルファイルに入れ、それを取り出しながら描画。速い

リスト1は、あらかじめ渦巻きをかくための座標217組を計算して互換RAMディスク内に設けたシーケンシャルファイルに保存しておき、あとでそのファイルから取り出しながら一気にかくプログラムだ。データを保存したり、取り出したりするという点で、ファイルの典型的な使用例といえるだろう。

■図1　シーケンシャルファイルとランダムファイルのデータ構造例

●シーケンシャルファイル

レコード1	レコード2	…							～			EOF

●ランダムファイル

	変数1	変数2	変数3
レコード1			
レコード2			
レコード3			
：	：	：	：

■シーケンシャルファイル　たとえていえば、たった1個の引き出ししかない整理だんす。引き出しのなかに、さまざまな仕切りがあり、仕切り1つ1つが「レコード」と呼ばれる。データを入れるときは、手前から奥へ順番にしか入れられず、取り出すときもやはり手前から奥へ順番にしか取り出せない。

■ランダムファイル(ランダムアクセスファイルともいう)　引き出しをいくつも持った整理だんすで、引き出し1つがレコードに対応する。引き出しのなかは専用の文字変数に対応するように仕切られていて、その仕切り方も大きさもすべての引き出しがおなじ規格になっている。ある引き出しにデータを入れた直後、離れたべつの引き出しからデータを取り出すなど、データの入出力が自由自在にできる。

ファイル番号　「～AS　#1」の「#1」がファイル番号。シーケンシャルファイルにせよ、ランダムファイルにせよ、いちどファイルを開いたあとはこのファイル番号で指定して読み書きする。ファイル番号は、「オープン可能なファイルの数」までしかつけられない。「オープン可能なファイルの数」とは、そのときいちどに開けられるファイルの数ということで、電源オンしたときは1。これを増やすには、
MAXFILES＝n
という命令（nがファイルの数）で設定すればいい。ファイルを活用するようになると、どうしても複数ファイルをいちどにあけておく必要が出てくるため、この命令を避けて通れない。

データファイル　ここではおもにディスクのなかに作られるファイルのことばかりを書いているが、データファイルのなかには、出力専用のファイルもある。その1つが、よく使われる
OPEN"GRP:"　AS　#1
というもので、これはグラフィック画面（デバイス名「GRP：」）をファイルとしてオープンしている。ファイルスペックが省略され、ふつうなら必要なモード（FOR　OUTPUT）も省略されているが、これもシーケンシャルファイルの1種なのだ。
このファイルにたとえば、
PRINT　#1，"ABC"
などと出力すれば、グラフィック画面上に「ABC」という文字が現れる。
また、同様にテキスト画面「CRT：」やプリンタ「LPT：」なども使える。

バッファ　ランダムファイルは、同一規格のレコードを複数個、それぞれ並列して扱っている。レコードにデータを書きこむ命令がPUT、レコードからデータを取り出す命令がGETだが、このとき、どちらの場合もいったん、メモリのある部分を中継地点として使用する。この中継地点をバッファといい、ランダムファイルでは、FIELD文で、そのバッファにいくつかの文字変数を割り当て、以後その文字変数が、ファイルとプログラムとのあいだにたって、データのやりとりをしてくれる。以上、図2参照。

ランダムファイルの日記帳

■OPENされるファイル

今回の記事の中心テーマになっている「ファイル」、つまり「整理だんす」と訳したほうがわかりやすいと思われる「ファイル」は、OPENという命令に関わるものだ。

ファイルとしての整理だんすには、ふだんシャッターが降りている。そこで、ファイルを使うには、シャッターを開けるところからはじめなくてはいけない。シャッターを開ける命令が
OPEN～
という命令だ。この命令のあとに続く「～」には、ファイルスペック（ファイル名と拡張子をあわせたもの）に続いて、ファイル形式やファイル番号（ファイルの整理番号）の指定が来る。ここで、開くファイルの性質が決められるのだ。

そのファイルの性質に2種類あり、それが前ページで述べたシーケンシャルファイルとランダムファイルであった。

つまり、シーケンシャルファイルか、ランダムファイルかは、OPENしたときにはじめて決まるものであり、ディスクに入っているデータがどういうものかとは関係ない。

さきほどの比喩を続けていうなら、シャッターを開けるときにとなえた呪文に応じて、現れた整理だんすが、たとえ、おなじファイルスペックでも、奥の深い引き出しが1つしかないものだったり、おなじ規格の引き出しがいくつもあるものだったりするというわけだ。

ここからしても、データファイルに関するかぎり、ファイルとはデータの集まりではなく、扱い方の形式（整理だんすの形状）のことなのだということがわかるだろう。

■2つのファイルの長所・短所

シーケンシャルファイルとランダムファイルは、どういう違いがあり、どういうふうに使いわけるのか。

そのまえにどうやって使うのかを説明していないが、これは、それぞれのファイル形式ごとにくわしくやるほかないので、使い方の説明は、次回にまわすことにしたい。

さて、どう違うのか。

シーケンシャルファイルは、使い方はかんたんだが、単純にしか使えない。ランダムファイルは、使い方はやや複雑だが、柔軟で幅広い使い方ができる。

たとえば、シーケンシャルファイルには、数値も文字も入れられるし、入れ方も表示のときに使うPRINT文とほとんどおなじ命令で、わかりやすい。取り出すときも、ただ命令をくりかえすだけで次々にデータを取り出せる。

使い勝手は、READ、DATA文にとてもよく似ている。違うのは、DATA文はプログラム自身が書き換えることはできないが、シーケンシャルファイルはデータを追加したり、新しい内容にしたりすることがかんたんにできるという点だ。

しかし、そうはいっても、頭から順にしか取り出せないし、ファイルにデータを入れるときと、ファイルからデータを取り出すときとは、OPEN文で指定しなおさなくてはいけない。

一方、ランダムファイルは、自由にデータを出したり入れたりできる。いったん開いてしまえば、やや使い方は限定されているものの、メモリのように自由な読み書きができる。そんなランダムファイルの利用例がリスト2、3の200字日記だ。これは、以前、プロコレで掲載したものを改造したものだ。

ただし、ランダムファイルにも、文字型しか扱えない（数値を扱うときは特別な関数を使う）とか、あらじめ決めておいた文字型変数を通じてしか、ファイルへの読み書きができない、フロッピーディスクかDOS2のRAMディスク（互換RAMディスクは不可）でしか使えないなどの制約がある。

などと、抽象的な話ばかりで終わってしまったが、次回は、まず、シーケンシャルファイルに的をしぼって、その楽しい使い途を考えてみよう。

■図2　ランダムファイルのデータのやりとり

■リスト2　日記帳をディスクに作る

```
10 '●●● ニッキ ノ ショキカ
20 CLEAR 800:SCREEN 1:WIDTH 29
30 PRINT "にっきを しょきかします"
40 PRINT "ようい は いいて゛すか(Y/N)":A$=INPUT$(1)
50 IF NOT(A$="Y" OR A$="y") THEN PRINT "やめました":END
60 PRINT "にっき しょきか中 30秒ていと゛ まってくた゛さい"
70 OPEN "DIARY.TXT" AS#1 LEN=200:FIELD #1,200 AS A$:FOR I=1 TO 12*31:LSET A$=STRING$(200," "):PUT #1,I:NEXT:PRINT "しゅうりょう":CLOSE
```

リスト2の解説

【使い方】リスト3で読み書きするための日記帳をディスクのなかに作るためのもの。ディスクをAドライブに入れ、
ＰＲＩＮＴ　ＤＳＫＦ(１)
を実行して出てきた数値が、73以上なければそのディスクには日記帳を作ることができないので注意。できるだけ、空き容量の多いディスクを使ってほしい。さて、リスト2の使い方は、実行したあとメッセージに従って適切なキーを押す。最後のところでは、Ｙ(ｿ)キー以外を押すと、ぜんぶNキー(ノー)を押したことになってしまうので注意してほしい。

【プログラム解説】●行10〜50 日記の初期化準備／最後にＹ(ｿ)キー以外のキーが押されたらやめてしまう●行60　メッセージ●行70「ＤＩＡＲＹ．ＴＸＴ」というファイルスペックで１レコード200バイトのランダムファイルを開く／１年ぶん(じっさいにはそれ以上)のディスクの記憶領域にスペースを埋めて領域を確保／ファイルを閉じて終了。

■リスト3　日記の読み書き

```
10 '●●● ショキセッテイ
20 CLEAR 800:COLOR 15,4,7:SCREEN 1:KEYOFF:WIDTH 20:ON STOP GOSUB 140:STOP ON:DEF FNK=PEEK(&HFAFC)
30 '●●● ランタ゛ムファイル ノ セッテイ
40 OPEN "DIARY.TXT" AS #1 LEN=200
50 FIELD #1,200 AS A$
60 '●●● ニッキ ノ ヨミカキ
70 CLS:INPUT"ひつ゛け(月,日)";M,D:A=M*31+D-31
80 IF M<1 + M>12 + D<1 + D>31 THEN 70
90 POKE &HFAFC,FNK AND 254:INPUT "よむ(R)¦かく(W)";R$:ON INSTR(" RrWw",R$)¥2+1 GOTO 90,100,120
100 '●●●●● ヨム
110 GET #1,A:CLS:PRINT USING "##月##日";M;D:PRINT A$:LOCATE 5,20:PRINT "HIT SPACE":FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:FOR I=0 TO 1:I=-(INKEY$>""):NEXT:GOTO 60
120 '●●●●● カク
130 CLS:PRINT USING "##月##日のにっき(20×10)";M;D:POKE &HFAFC,FNK OR 1:LINEINPUT R$:LSET A$=R$:PUT #1,A:GOTO 60
140 '●●● CTRL+STOP
150 CLOSE:POKE &HFAFC,FNK AND 254:PRINT "おわり":END
```

リスト3の解説

【使い方】リスト2で作った日記帳に日記を書くためのプログラム。実行すると、「ひづけ(月，日)?」ときいてくる。書きたい日付、または読みたい日付を入力(12月25日なら、「12，25」とカンマで区切って入力)。日付の入力後、「よむ(R)¦かく(W)?」ときいてくるので、それぞれ読むならR、書くならWのキーを押す。読む場合は、その日付の日記を表示し、スペースキー入力待ち。書く場合は、自動的にローマ字かな入力モードになるので、ローマ字で日記を書く(かなキーを押せば英数字モードになる。ローマ字かな入力にもどるにはＳＨＩＦＴ+かな)。書くときは、1日のぶんが終わるまでリターンキーは押さないこと(リターンキーを押すと、そのときに書いてある内容をその日の日記として登録する)。ただし、1日のぶんは、それぞれ200字(10行)以内。

【プログラム解説】●行10〜20　初期設定／ＳＴＯＰキー割りこみ先の指定／ＳＴＯＰキー割りこみの許可／ユーザー定義関数の定義(ＢＡＳＩＣのワークエリア中にあるローマ字かな変換モードの切り換えスイッチの値)●行30〜50　「ＤＩＡＲＹ．ＴＸＴ」というファイルスペックで1レコード200バイトのランダムファイルを開く(バッファに割り当てられる変数はA$)●行60〜70　日付入力(M=月、D=日)／月日からそれに相当するレコード番号Aを計算●行80 ありえない日付をチェック(ただし、0月1日や12月40日はなくなるが、2月31日は見逃してしまう)●行90 英文字モードに切り換え／読むか書くかの選択／それに応じて、もどる、行100へ、行120への3つのうち1つへ飛ぶ●行100〜110　日記を読む(日付を表示／日付に応じたレコード番号Aにあるデータを表示／スペーキー入力待ち／キーバッファクリア／行60へ●行120〜130　日記を書く(日付を表示／ローマ字かな入力モードに切り換え／文字入力受け付け／バッファに転送／日付に応じたレコード番号にバッファにあ文字データを転送／行60へ)●行140〜150　ＳＴＯＰキー割りこみ処理サブ(ファイルを閉じ、英数字モードにもどして終了)

日付を入力したあと、自動的に英数字モードに切り換わるのでR(読む)かW(書く)を入力。ここでは、「w」を入力

日付をかねたタイトルの下に日記を書く。1行20字なので10行まで。オーバーするとそのぶん無視される

パソ通天国

付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

いつもは黒い画面に白い文字というちょっと味気ないパソ通で、CGが流行している。自分の描いたCGをパソ通を通じて、みんなに見てもらいたいという人が増えているのだ。

ネットはCGの宝庫だ!!

CGを描いている人の数はどんどん増えている。「ほほ梅麿のCGコンテスト」あてに送られてくるディスクの数は毎月40枚以上。この傾向はMSXだけに限ったことではなく、他機種でもCGを描く人の数は増加しつづけている。

パソ通でもCGを扱っているシグやボードの人気は高い。それは、PC-9801やX68000で描いたCGをMSXで見ることができる、という共通の画像フォーマットによるところが大きい（この画像フォーマットについては94ページからのフリーウェアの項で説明している）。パソコンを持っている人ならだれでも見られるということで、「自分の描いたCGを多くの人が見てくれるのがうれしい」と感じている人は多い。仲間同士で話していると描き方などの技術的な論議になることもしばしばだとか。単にたくさんのCGデータがあるというだけではなく、CGを描く人間がたくさんいるということがネットをCGの宝庫にしているいちばんの原因といえそうだ。

↑がんばってCGを描く

↑完成したらアップロードする

↑ダウンした人の返事が届くとうれしい

ログイン日時：11月4日曇り
アクセスしたネット：ニフティサーブ

ギャラリーフォーラム

番号	発言（未読）	最新	会議室名
1	385（385）	10/29	■A：自己紹介：はじめまして！こんにちわ
2	51（51）	11/01	■V：ﾄﾗｲ!画廊：初心者歓迎＆落書き開放区
3	88（88）	11/01	■ギ：F美術館：水墨画、油絵、水彩画‥‥
4	208（208）	10/28	■ャ：標準画像：4番ライブラリ満杯記念！
5	180（180）	11/01	■ラ：電子絵巻：上へ下へのｽﾘｽﾘ特大美術館
6	103（103）	11/01	■リ：人生劇場：ぐっ！とオトナのCG
7	181（181）	10/28	■ー：千変万化：逆説ｽｷｬﾅｰ術 取込み脱却法
8	445（445）	10/30	■展：百花繚乱：天然色への飽くなき挑戦
9	17（17）	10/27	■示：●△□◇：幾何学アート
10	350（350）	11/01	■場：スタジオ：イラストタッチ画像の宝庫
11	283（283）	11/02	==================================
12	144（144）	10/23	■ギ：ﾌﾟｧｳﾝﾄｰｸ：♂男と女のウップン発憤♀
13	54（54）	11/01	■ャ：ﾜｰﾌﾟﾛOK!：ドットくるぞ！点画の世界
14	0（0）		■ラ：
15	0（0）		■リ：
16	0（0）		■ー：
17	14（14）	09/23	■招★救援記録★ここを読んでから質問を！
18	68（68）	10/30	■待★ヘルプ！★なにがなんだか、わからん
19	41（35）	11/01	■席：画廊放談：今夜も朝までフリートーク
20	523（523）	11/01	■　：AG倉庫：新鮮！ライブラリ新着情報

今回おじゃましたギャラリーフォーラムは最近、加入メンバーの数が急激に増えたのでフォーラム内のもようがえをして、1つ1つの会議室をフォーラムにしたそうだ。つまり従来、会議室であったところがフォーラムになってその下に会議室があるという、階層化構造になったというわけだ。その新装ギャラリーフォーラムで人気のあるAVギャラリーの「トライ！画廊会議室」をのぞいてみることにした。

91/10/14 22:59　はじめまして、せみまるです

はじめまして、この会議室とライブラリィを担当しています「せみまる」です。よろしくお願いいたします。
この会議室は、基本的には、CG初心者用の「Lib2」に対応しています。
色々な理由が、考えられますが「こんな画像はアップしていいのかな？」と、
疑問をお持ちの方（上手い人はダメよ(^^;)
「CGやってみたいんだけど、どうしたら上手く描けるのだろう？」とお悩みの方どんどんアップしてくださいね。何せ、ここは、30日で登録された画像は消えてしまいますので、安心してアップできますよ

Lib2 & Lib10 保守「せみまる」

シグオペのせみまるさんのあいさつにもあるように「トライ！画廊」はCG初心者用の会議室だ。30日で消えてしまう画像ライブラリーというのも初心者用ならではの配慮だろう。

⊙お便り待ってま〜す

パソ通天国では、全国各地の草ネットを誌面で紹介していきます。このコーナーを読んだ草ネットのシスオペさん、Mファンといっしょにキミのネットを盛り上げてみませんか？　草ネットをタップリ楽しんでいるネットワーカー諸君もすぐにシスオペにメールだ！
〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN編集部「パソ通天国」の係まで。パソ通での疑問などは「パソQ」まで。

というわけで、さっそくどんな画像がアップされているのか見てみた。このページの中央にある写真が話題にのぼっているCGである。

91/10/31 21:58 星野さん可愛いですね

はじめまして、星野　仮名太 さん。せみまると申します。

キャラについては「新着情報」に書かせていただいた通り、とても可愛いですね。こういうキャラが、ボクは大好きなんです。
こういう、言い方をすると大変失礼な書き方だとは思うのですが、ボクの「可愛いなぁ」と思う感覚と、星野さんが「可愛いなぁ」と思われる感覚は、ひょっとしたらものすごく似たところがあるのでは無いか？　と思うのです。　絵を見たとたんに、思わず、親しい友人に再会したような、みような喜びを感じてしまいました。

是非是非、第２弾、第３弾と発表されることを熱望致します。

今回、技術的な事は、すべて忘れて、単なるファンレターになりそうなので、気がついた点をかきますと。

１つめは、やはりせっかくこんなに可愛いキャラクターなので、影をつけて欲しかったなぁと、いう事です。これについては、きっと、みなみおゆみさんや、龍蛇さんが素晴らしいコメントをつけて下さると思いますが、影が全然無いのと、ちょっとでも有るのとでは、随分感じが違って見えたりします。ＣＧは、やり直しが何度でもききますので色々試されると良いと思います。

２つめは、画像フォーマットですが、とりあえずはＭＡＧフォーマットなんかを使われては如何でしょうか？　画像のフォーマットは、他にも色々ございますが、ＦＧＡＬＡＧでは、現在ＭＡＧフォーマットが主流になっているようです。ちなみに、このファイルを当方で、変換しました所、93393Bytes が 11266Bytes になりました。ファイルサイズが、小さいと言う事は、アップする方も、ダウンする方も、みかか代（ＮＴＴ）の節約にもなりますし、何よりも、ＭＡＧは、色々な機種に移植されていますので、より多くの方に画像を見ていただけると思います。
なお、ＭＡＧ化に必要なファイルは、ＦＧＡＬＡＶ　Ｌｉｂ６で、以下のものをＤＬされれば、とりあえずは良いと思います。

MAG.EXE ZEUS.EXE

上記の他にも、ZIM2MAG,MPS,ZDISP,ZPAL などMAG関連のファイルも色々有りますので、必要に応じて色々お試し下さい。

３つめは、保守としてですが、是非ドキュメントを、同梱してくださいね。
転載等の連絡は、ログファイルで調べてでなく、ドキュメントを見てされる場合が多いですし、ＲＥＳを書く場合もドキュメントがあると、書かれる方もどなたの作品だったか間違える事もございませんからね。

次のアップロードを心持ちにしています。

「せみまる」

PS
　アップロードの方法について困っておられるようでしたので、アップロードの手引きをメール致しましたので、参考にして下さいね。

アップされたその日にもうせみまるさんの返事（レスという）が書きこまれていた。この女の子その１というCGはPC-9801用の『Z'sSTAFF KiD98』で描かれたデータだったので、画像フォーマットを共通フォーマットのMAGにするようにすすめている。

91/11/01 16:30 星野さん、凄いっっ

落しました！　見ました！！　喜びました！！！

KON1030.ZIM

せみちゃんが感激するのも頷けます。私も、こういう画風は大好きなのです。
んっと……ＫＩＤ９８の場合、アンドゥポケットは、私、あまり信用していないのです(^^;)
だから、たびたびセーブすることにして……
主線と白の部分を、まずマスクしておいて、あとはエアブラシなどで影をつけてみたらいかがでしょう？？
きっと、もっと、もっと生き生きしてくると思います。特にシャツの部分など……(^^)

そうしたら、ZIM2MAG.BAT（FGALAVのライブラリにあります。
　使用する場合にはzeus, zpal, mag, tasimasu
　のみなさんが必要です。
　　みんな、ＦＧＡＬＡＶにあります）
を使ってＭＡＧ変換して、ここのＬＩＢ５にＵＰしましょう！！
和佳-chanが喜びます(^^;)（最近、ズリズリ画像は少ない……）
（ズリズリ画像→４００ラインを越える大きい画像）
（ズリズリしたくなる画像のことではありません……たぶん……）

これからも、よろしくお願い致します！！

ルュジャこと龍蛇
(GBA00416)

ぞくぞくと常連の人たちがレスを返してくれる。「ここはこうしたほうがいいんじゃないか」とかいってくれるのだ。

91/11/01 20:41 かんそう

「女の子その１」　星野　仮名太 さん
　ああーー　好みだ。さすがにせみまるさんのご推薦があるだけのことはある。なんか私にはとても描けそうにない絵だなあ。これが３０日で消えるのはもったいないです。
影とかつけてＬＩＢ１０にアップしませんか。影なんかなくても十分魅力的だけど。

きわでした

アドバイスだけじゃなくてファンレターのようなものも……。

91/11/04 00:34 みなみおゆみ　　れす　です

　遅くなりましたがＲＥＳです。きいてね

ＫＯＮ１０３０．ＺＩＭ（ＫＡＮＡ０１．ＬＺＨ）
　えー、っと、まず最初におことわりしますがうちのパソコンはＸ６８０００です。したがって９８ＺＩＭを読むにはＺ‘ｓ６８Ｋを起動させ、比率を変えて表示させなければなりません。つまり登録されたイラストを１００％の状態で見られないのです。
　諸先輩方のアドバイスを参考にＭＡＧフォーマットを使うことをお勧めします。機器同士のファイル表示もほぼ忠実ですし圧縮率も高いですから。試してみてね！
　さて、イラストの感想ですが、線画の感じはとて良いと思います。かわいいよ！これで綺麗に彩色されていたらもう十分ではないかな？
　せみさんのご指摘の影のことですが、むりにくどくどつけることはありませんが最近のアニメ風にしたいならある程度はつけましょう。付け方はアニメのセル画等を参考にすれば良いと思います。
　最近はテレビアニメでも影を２階調つけたりします（２段影）が「宮崎アニメ」等は少ない影を効果的に使っています。
　「キャラの雰囲気」や「線の説得力」（固い物の線と柔らかい物の線の書き分けなど）、あとアニメの場合ですが動きによって無駄な色がなくても存在感を出している訳です。
　また、影の濃さも工夫するといいでしょう。比較的おとなしい絵には薄めに、迫力あるリアルな絵には濃い目にするといいでしょう。（関係無いけどテレビアニメ「はーいあっこです」の影は濃すぎる！）色数が足らない時は濃い色との掛け合わせ等で出すと良いですよ。
　次回作を楽しみにしています。(^_^)

　てなとこで、「みなみおゆみのＣＧ講座」おしまい！（ｵｲｵｲ!）

週３アップで疲れた　みなみおゆみ

　龍蛇さん＞１１月になったよ！メイキングＣＧアップだ！GO!GO!

このようにレスを返してくれるとうれしいものだ。みんなもぜひCGをアップしてほしい。

```
==========================================================================
【ファイル】  KON1030.ZIM KON1030.ALG  女の子その１
【登 録 名】  KANA01.LZH   (33,094 Bytes)
【制作者名】  星野　仮名太 (GBH00746)
【登録者名】  星野　仮名太 (GBH00746)
【掲載月日】  91/10/31
【動作環境】  ZEUSが動作すれば良いと思います。
【利用方法】  LHA E KANA01.LZH で解凍後 ZEUSにて表示してください。
【検索キー】  KANA01.LZH,#FREEHAND,%GBH00746,$ZIM
==========================================================================
●掲載者一言：皆様今晩は！　私は超初心者です。どうぞよろしく～
              皆様の感想お待ちしています。内容は「女の子その１」です。
●保守係一言：露骨な言い方ですけど、わたしは、こういう感じのキャラが
              大好きです。ＧｏＧｏ！！星野　仮名太さん
```

草ネット タウンページ

今月も草ネットを紹介しよう。１つは北海道の「常呂ネット」、大自然にはぐくまれたローカルな話題が魅力だ。都会の生活に疲れたらアクセスしてみるといいかもしれない。もう１つは東京の「FALCON-NET」だ。ＭＳＸユーザーの集まる草ネットとしてもいちばん規模が大きいかもしれない。ゲームの話からハードの話までの活発に話されているアクティブなネットだ。

★常呂（ところ）ネット　シスオペ：藤吉裕和

MSXFAN：まずは、ネットの特徴から教えてください
[TOKORO]：北海道のネットだからということでもないんでしょうが、地元、常呂町の観光案内（網走のとなり、ホタテの水揚げ日本一、サロマ湖がある）のボードは人気あるみたいです。そのほかにも15種類の多種多様のボードがあります。小説、音楽バンド、コンピュータのハード、ソフト、美少女ソフト……うーん、ほんとにたくさんですね。それからフリーウェアはＭＳＸを中心に豊富に取りそろえています。９８のもすこしはありますけど、ほとんどがＭＳＸです。じつはこのネットＭＳＸ２をホストマシンにしてるんです。けっこう速いでしょ。
MSXFAN：メッセージなどありましたらお願いします。
[TOKORO]：ＲＯＭ（リード・オンリー・メンバース）でもいいですから、ぜひ会員になってください。でも、ちょびっと書きこみもしてくれるとうれしいですけど。
MSXFAN：どうもありがとうございました。

●通信制御手順
文字コード：シフトＪＩＳ
通信速度：300/1200/2400ｂｐｓ
通信方式：全二重
データビット長：8ビット
パリティー：なし
ストップビット：1ビット
フロー制御：おこなう(XON)
シフト制御：おこなわない(SOFF)
MNP：クラス5まで対応
ゲストID：TOKORO
ゲストパスワード：なし
ゲスト利用の制限：一部、ダウンロードできません
オンラインサインアップ：あり

●プロフィール
入会金：無料
会費：無料
所在地：北海道常呂郡常呂町
アクセス電話番号：0152-54-1050
回線数：1
運営時間：24時間
会員数：58人
開局日：1989年3月15日
入会方法：ゲストでアクセスして必要事項を書きこんでください

★FALCON-NET　シスオペ：TOMSON

MSXFAN：こんにちは、さっそくですが特徴を教えてください
[FALCON]：ここのネットは年齢層がけっこう高くて２０歳以上の人が多いです。ボードはＭＳＸの話題を中心にゲームやアニメ、コミック、音楽、Ｆ１、とさまざまでかなり盛り上がっています。おもしろいのが、ゲストが書きこめるボードが２つもあることでしょうか。フリートークのボードなんですけど、書きこみの80％がゲストのメッセージなんです。
MSXFAN：読者へのにメッセージなどなにかありましたら。
[FALCON]：ＭＳＸをホストマシンにしていて（フルアセンブラで作ったオリジナルのホストプログラム、かなり速い）、会員の80％がＭＳＸユーザーです。ＭＳＸに強いプログラマーとかが多いのでＭＳＸに関する質問なんかもみんなで答えてあげられます。初心者でも安心のネットです。ぜひ１度よってみてください。会員みんなで大歓迎しちゃいます。
MSXFAN：はい、どうもありがとうございました。

●通信制御手順
文字コード：シフトＪＩＳ
通信速度：300/1200/2400bps
通信方式：全二重
データビット長：8ビット
パリティー：なし
ストップビット：1ビット
フロー制御：おこなわない(XON)
シフト制御：おこなわない(SOFF)
MNP：クラス7まで対応
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
ゲスト利用の制限：ダウンロードできません
オンラインサインアップ：なし

●プロフィール
入会金：無料
会費：無料
所在地：東京都渋谷区
アクセス電話番号：03-3403-2649
回線数：1
運営時間：24時間
会員数：130人
開局日：1989年10月15日
入会方法：ゲストでアクセスして必要事項を書きこんでください
数日後にボードにてIDをお知らせします。

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

まえのページでもちらっと書いたが、今回のフリーウェアは画像関係が中心、かんたんに説明をしておこう。☆PMext(解凍ツール)は圧縮された状態のファイルを解凍するツール。☆Magical(グラフィックローダー)はPICやMAG、MAKIの各画像フォーマットのCGを表示するローダーだ。☆MAGローダー(グラフィックローダー)はMAG、MAKIのCGを表示する。☆MAGセーバー(グラフィックセーバー)はMAGフォーマットでCGをセーブする。☆由貴子5「おべんと」とBUNNYはCGデータ。☆GRPはグラフサウルスのSCREEN7のデータをBASICで読み出せる形式(BSAVE)に変換するものだ。

今月のフリーウェア一覧

●解凍ツール	PMext Ver.2.22 (by Yoshihiko Mino)
●グラフィックローダー	Magical Ver.0.19 (byぶっつけるん・ぺん) MAGローダー Ver.0.90 (by MERON)
●グラフィックセーバー	MAGセーバー Ver.0.30 (by MERON)
●CG(MAG形式)	由貴子5「おべんと」 (byみなみおゆみ)
●CG(PIC形式)	BUNNY(by Woody-RINN)
●CGコンバーター	GRP Ver.0.91 (by編集部Orc)

※編集部で作ったGRPをのぞくすべてのフリーウェアはニフティサーブから転載しました。

実験ディスクの作り方

さて、これらのフリーウェアを使うためにはMSX-DOSかMSX-DOS2のいずれかが必要だ。MSX2以上の機種ならだいたい買ったときに付いてきたことと思う。ターボRの人はかならずMSX-DOS2を使うようにしよう。

実験ディスクを作るまでの手順は下のチャートどおり、フォーマット済みのディスクが用意できたら、準備OKだ。

第1チェックポイント	MSX-DOS(2)のディスクを作る	付録ディスクからコピーする
MSX-DOS2がある	手順 Yes → A>COPY MSXDOS2. SYS B:⏎ A>COPY COMMAND2. COM B:⏎ 手順 No → A>COPY MSXDOS. SYS B:⏎ A>COPY COMMAND. COM B:⏎ 付録ディスクの内容をコピーするまえにDOSのディスクを作る。DOSのディスクから2つのファイルをコピーするのだ。ターボRの人はかならずDOS2を用意しよう。	手順 A>COPY PMEXT222. COM B:⏎ A>COPY PASOTEN. LZH B:⏎ つぎは付録ディスクから必要なファイルをコピーする。上の2つのファイルが必要なファイルというわけだ。この作業を終えると実験ディスクには4つのファイルがある。

第2チェックポイント	漢字を表示できるようにする	解凍ツールPMextを自己解凍する	PASOTEN. LZHを解凍する	全部解凍する
漢字BASICがある	手順 Yes → A>BASiC⏎ CALL KANJI⏎ CALL SYSTEM⏎ No → 漢字BASICが使えるMSXであれば漢字を表示できるようにすることができるのだ。やり方はDOSからBASICにして行う。	手順 A>PMEXT222⏎ Extract(Y/N)Y 漢字モードになっていないと読めない文字列が表示されるが気にせず、「Y」を選んで解凍してしまう。	手順 A>PMEXT PASOTEN. LZH *.*⏎ 付属ディスクにファイルが多すぎるといろいろやっかいなのでパソ天のファイルはPASOTEN.LZHというファイルに1まとめにされている。これをバラバラにするのだ。	手順 A>PMEXT MGØ. LZH *.*⏎ A>PMEXT MAGMXØ9. LZH *.*⏎ A>PMEXT MAGSMXØ3. LZH *.*⏎ A>PMEXT OYUMI 17. LZH *.*⏎ A>PMEXT BUNNY. LZH *.*⏎ というわけで、出てきた6つのファイルうちGRP.BASをのぞく5つのファイルすべてを解凍する。くれぐれもファイル名は間違わないように正確に打ちこんでほしい。

ドキュメントの読み方

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメント(ドックファイル)と呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイルは漢字BASICがあれば、

```
A>BASIC⏎
CALL KANJI⏎
CALL SYSTEM⏎
A>TYPE ファイル名⏎
```

で見ることができる。画面のスクロールを止めるにはCTRLキーとSキーを押せばいい。なにかのキーを押せばまたスクロールしはじめる。ファイル名のところには以下の各ドキュメントのファイル名を入れるのだ。

PMEXT2. DOC
MGØ. DOC
MAG9. DOC
MAGS3. DOC
OYUMI17. DOC
BUNNY. DOC

フリーウェアについて

フリーウェアとは(著作権は放棄しないが)無料で提供されているソフトの総称。改造や譲渡も自由だが、作者の希望にそう形で使用するのが大前提だ。ネットによってはPDS(著作権を放棄したもの)と呼んでいる場合もある。どちらも大事なのは使ってみた感想やバグを発見した場合の報告を作者にすること。パソ天としてもこれらフリーウェアの作者へフィードバックしていきたいと考え、今回紹介するソフトの感想文を読者のみなにお願いしたい。ハガキや手紙にソフト名と感想やバグのレポート、こんな機能もほしい、などを書いて〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部パソ通天国「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。感想文は誌上でも発表していくぞ。抽選で5名にテレホンカードをプレゼント。

フリーウェア感想文(11月情報号)

今月のフリーウェア感想文は11月情報号に掲載した通信ソフトのmabTermとシューティングゲームの98ATTACKERSについてだ。今回は使ってみて、よかったという感想のハガキが多かったぞ。

●mabTerm

今までFS-CM1で通信していましたが、さっそくmabTermを試してみたところとても便利で感謝してます。とくにオートログインマクロは重宝してます。

(神奈川県/滝田裕一・25歳)

●98ATTACKERS

98ATTACKERSは爆笑ものでした。友人のPC-9801ユーザー数人を集めて遊んだところ最初はバカにしていましたが、けっこうはまってました。98の動きがこってて、フェイントするのがおもしろかったです。またこんな胸のすくようなゲームを作ってください。最後になりましたが、ターボRでやるとはやすぎてゲームになりませんよ。

(高知県/高田淳・16歳)

←98の文字で日本中を泣かせた98ATTACKERSがこれだ!

◎ドキュメントを実費で配布

本体と別にあるドキュメントは漢字で書かれていることが多く、漢字BASICがないと読むことができない。にもかかわらず、漢字BASICが標準になっているのは2+以降の機種だけ。これではMSX2の人たちはドキュメントが読めないのではないか、と考えたパソ天は作者のみなさんと相談してドキュメントを印刷したものを実費で配布することにしたのだ。(次ページにつづく)

画像ソフトは機種間のかきねを取り払う

今回紹介するグラフィックローダーやセーバーといった画像ソフトの根底には「機種の違いを超えてCGを楽しみたい!」という想いが流れている。だから、PC-9801でもX68000でもMSXでも同じCGが見られるというわけだ。かんたんに書いてしまったがこれはすごいことなのだ。PC-9801の解像度は640×400ドット(SCREEN7の解像度は512×212ドット)とこまかく、X68000は65535色を同時表示(SCREEN8は256色同時表示)する。こんなにも違うグラフィックをどの機種でも表示しようというのだからホントに夢のような話なのだ。

その夢の画像フォーマットにはいくつか種類があり、そのなかでも代表的なものがMAGとPICである。PC-9801ではMAGが多く使われている。ただし、MAGは16色で描かれているCGが多いので、X68000などで多くの色数を使いたい場合はPICが使われることが多い。一方、MSXに目を転じると、QLD、MAKI、MAGがおもなところで、この3つのうちもっともよく使われるのはPC-9801と同じくMAGである。QLDは1989年に作られたものでその後XLDへと進化したが、XLDになった時点でMSXに対応しなくなった。MAKIはMAGの前身でMAGローダーで読みこむことができる。MSXでは、今ところMAGフォーマットが主流である。

Magical

このMagicalはMAG、MAKI、PICの3種類の画像フォーマットのCGが見られるというとても便利なローダー。とくにX68000で主流のPICフォーマットのCGが見られるというのが最大の特徴である。もちろんMSXで表示する場合には色数に制限があるのでX68000の画像を忠実に再現することはできないがそれなりに表示してくれる。

かんたんな使い方は

A>MGØ ⏎

で表示されるので、それを見ながらオプションの設定などをするとよい。今回はディスクにPICフォーマットの画像データを入れてあるので表示してみよう。

A>MGØ　BUNNY.PIC ⏎

で画面の上からじょじょに表示されていき、写真のようなCGが見られるはずだ。このCGはWoody Rinnさんが X68000を使って描いたもの、いかにもX68000らしいグラデーションのきいたCGだ。バックのX68000という文字もつやつやしてるでしょ。見終わったらスペースキーを押せばDOSの画面に戻ることができる。

↑Woody-RINNさんのBUNNY。バックの文字通りX68000で制作したそうだ

Magicalの作者、るん・ぺん氏は10月6日午前2時3分交通事故のため、お亡くなりになりました。謹んで哀悼の意を表すとともに、御冥福をお祈りいたします。

MAGローダー

パソ通でやりとりされるCGはそのほとんどがMAGフォーマットになっているといってよく、そのMAG専用のローダーはじつによくできている。今回はMAGフォーマットのCGとして、OYUMI17.MAGをディスクに入れたので試してみよう。

A>MAG　OYUMI17.MAG ⏎

これで写真のようにCGが表示されればOKだ。このCGはみなみおゆみさんが描いたもので、16色しか使っていないのだがX68000のCGなのだ。OYUMI17.DOCというドキュメントを読むと作者のコメントが書かれている。このように、グラフィックにはちょっとしたコメントを書きそえることが多く、これを読むことも楽しみの1つである。

また、グラフィックを表示しているときにキーを押すといろいろな機能が出現する。詳しくはドキュメントを読んで研究してもらいたいが、いちばん目立つ「拡大モード」の機能を説明しよう。

拡大モードはグラフィックを表示しているときにKキーを押すことによって切り換える。画面にワクが出現し、カーソルキーでワクを動かすことができるようになる。このワクが拡大表示する範囲になるのだ。リターンキーを押すと拡大をはじめる。M、W、L、Rのキーを押すと拡大まえに戻る。

↑みなみおゆみさんの由貴子5「おべんと」。彼はおもにニフティサーブで活躍している

MAGセーバー

MAGフォーマットのもう1つのメリットに圧縮して保存するというものがある。たとえば、SCREEN7のCGをBSAVEすると65032バイトになるが、MAGフォーマットすると大体10000バイトていどまで圧縮されるのだ。

セーブできるCGはSCREEN5、7、8、10、11、12の6種類。ただし、BSAVEされたデータで、しかも「SC?(?は5、7、8、A、B、Cの文字が入る。たとえばSCREEN5のデータならSC5、SCREEN12ならSCCとなる)」という拡張子でないとセーブできないので、ツールなどを使った場合は変更しなければならない。

また、グラフサウルスにはBSAVEの機能がないので、OrcがグラフサウルスのデータをBSAVEするプログラムを作った。使い方はとなりを読んでほしい。

ファイルの変更ができたら、

A>MAGS　ファイル名⏎

とすればセーブしてくれる。ファイル名のところにはセーブしたいファイル名を入れる。CGを表示したのちスペースキーを押すとセーブをはじめる。このときCキーを押せばスキップするし、CTRLキーとCキーを押すと終了する。

GRP

グラフサウルスにはBSAVE(BASICで読み出すことのできるデータ)でセーブする機能がないので、このままではグラフサウルスで描いた画像をMAGフォーマットに変換することができない。そこで、グラフサウルスのファイル(SCREEN7)のデータをBSAVEしてしまうBASICプログラムを作ってみた。「GRP.BAS」というファイルがそのプログラムである。では、まずBASIC画面にしよう。

A>BASIC ⏎

LOAD　"GRP.BAS"⏎

つぎにグラフサウルスのCGが入っているディスクに入れかえて、

RUN⏎

とするとそのディスクのなかにある変換できそうなファイル名を表示して「?」と聞いてくる。ここでファイル名(拡張子はいらない)を入力すると、お目当てのCGが表示されて一旦止まる。ここでスペースキーを押すとBSAVEすることができるというわけだ。セーブしたくなかったら、CTRLキーとSTOPキーを押せばプログラムが止まる。ちなみにこのプログラムはSCREEN7専用、パレットコード0は透明に固定。

◎ドキュメントを実費で配布　(前ページのつづき)今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(1月8日)までにパソ通天国「1月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにパソ天の感想なんかも書いてくれるとうれしいぞ。正月休みを考慮に入れても3週間ほどでドキュメントが届くはずだ。

パソ通人気作家CGギャラリー

編集部の独断と偏見で選び出された7人のCG作家を紹介しよう。独断と偏見とはいえ、どの作品もパソ通で人気のあるものばかり、CGを見てもらえばその理由も納得できるだろう。これらのCGはMAGかＰＩＣの画像フォーマットが使われているので、付録ディスクのグラフィックローダーを使えばMSXでも表示することができる。その表示画像を見るとCGに関してはマシンのボーダーレス化が進んでいると実感する。ただし、このページでは作者の描いたCGを忠実に再現するため、各機種のオリジナル画像を撮影した。また、おもにディスク容量の関係上このページのCGは付録ディスクに収められていない。興味を持った人はパソ通にチャレンジして手に入れてほしい。そして、ぜひもう１歩踏み出して、自分の描いたCGをアップロードするという楽しみを手にしてもらいたい。そうすれば、いつかネットにMSXの画像データがあふれる日が来るかもしれない。はやくそんな日が来るといいな。

せみまる

高原にて…(PC-9801)

92～93ページで登場したニフティサーブ・ギャラリーフォーラム「トライ/画廊」のシグオペさん。さすがにうまいCGだ。

水村かおる

海老満月ください(PC-9801)

最近はPC-9801のフリーウェアANIMAXを使ってのアニメーションCGの制作に挑んでいる。パソ通CGにおける中心的存在で数多くの作品を発表している。

Woody-RINN

ALICE IN WONDERLAND (X68000)

MAKIやMAGの画像フォーマットを提唱した人物として知られ、パソ通CGの先駆者ともいえる。

どんきい

メカと少女(MSX)

X68000を持っているにもかかわらず、MSXが大のお気に入りという。じつはMファンでもかなりお世話になっていたりするのだ。

拝御礼

月輝天女(PC-9801)

じつはこの作品はPC-9801の画面を2画面ぶん使って描かれている。モニターに表示させてみれば、じつにこまかなところまで目がいきとどいていることに驚くだろう。

川原由唯

GUN(X68000)

X68000の作家ではナンバーワンといっていいほどの力量の持ち主である。このCGということを感じさせない作風はみごととしかいいようがない。

八っ橋夕子

夏(PC-9801)

キャラクタに独創的なタッチをかいま見ることのできる数すくない作家の1人である。個人的に期待度100%で注目している。

THE LINKS INFORMATION PAGE

今月の目玉★ アートコンテスト開催！

ファンダムでプロコンの発表をしているのを横目で見ながら、新しいコンテストの告知をしてしまおう。「アートコンテスト」という名称でプログラム・CG・MUSICの3分野にわたって作品を募っている。募集しているのはもちろんリンクス。審査はリンクス会員にダウンロードしてもらい、人気投票をするそうだ。リンクスのスタッフも評価に加わるというから相当、きびし〜い目で審査されるようだぞ。その厳しい審査をくぐると栄誉が賞金となって与えられる。最高額は5万円、プロコンに送りそこなった人は運試しに応募してみるといいかもね。

ところで、付録ディスクのオマケのコーナーに入れた『たこハゲ物語』はもう遊んでくれただろうか。このゲームはアートコンテストの前身ともいえる「1991(夏)電フェス・ゲームバトル」で最優秀作品に選ばれたゲームなのだ。作者はファンダムでおなじみのYOSHIXクン。ゲームの遊び方は118ページのディスクの使い方に書いてあるのでそちらを読んでほしい。

ということでこのコンテストの結果は5月情報号のこのコーナーでお伝えする予定だ。みんなで送ろう！

⬅これが前回のコンテストゲームバトルで最優秀作品に選ばれた「たこハゲ物語」である。付録ディスクで遊んでみよう！

応募要項

●応募作品の条件について

・プログラム
他のコンテストに参加していないものに限ります。
応募者のオリジナル作品に限ります。
MSX本体のみで動作するものに限ります

・CG
他のコンテストに参加していないものに限ります。
応募者のオリジナル作品に限ります(アニメ、まんが等のキャラクタはだめです)。
セーブはBASICで行い、自動立ち上げにしてください。
制作時に使用したツールを明記してください。

・MUSIC
他のコンテストに参加していないものに限ります。
応募者のオリジナル作品に限ります(楽譜をプログラムにおとしたものはだめです)。
そのプログラムのみで演奏可能なものに限ります。
ツールを使用した場合はツール名を明記してください。

●応募方法について
作品とそれに関するマニュアル、制作者のコメントをフロッピーディスクにセーブして下記の係までお送りください。
しめ切りは92年2月10日です。
〒604京都市中京区烏丸御池上る二条殿町548 ナショナルビル3F 日本テレネット株式会社「アートコンテスト」係

●賞品について
各ジャンルごとに
入選作品 賞金5万円(1名)
準入選作品 賞金3万円(1名)
佳作作品 賞金1万円(3名)

●審査方法
THE LINKSで人気投票を行い、それにSTAFFの評価を加えた総合得点で競っていただきます。

MSX・FANの郵便箱 〜めいおう星通信〜

今月はバックにUFOが飛んでるデジャビュくんの書きこみを掲載するのだった。Mファンのボードでの書きこみは右下に「MSX・FAN」とロゴマークの入った白地のバックに書かれているんだけど、彼は自分だけのオリジナルフォーマットを持っているのだ。これを手に入れるには(ゲーム大会で優勝するとか)かなり大変なのだ。これが掲載した第1の理由。

さて、メッセージにあるとおり髪の毛を切ったデジャビュくんは本当に女の子のように見えるのでしょうか？ どちらにしてもこの超のつくほどのナルシストさに彼の性格をかいま見ているようで、読んでいて吹き出してしまうほどおもしろかった。これが第2の理由。

と、ここまで書いてきてふと彼のプロフィールを読んでみたら、性別がひみつということになっていたけど……う〜ん？

というあやしい話題はさておいて、このコーナーではリンクスにあるMファンのボード「めいおうせい通信」からおもしろいメッセージを紹介しているのだ。リンクスに入っている人はぜひ1度書きこんでちょうだい。

⬅バックのUFOとメッセージの内容がアンバランスでおもしろかったりして

LINKSについてのお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、
〒604 京都市中央区烏丸通御池上ル二条殿町548
日本テレネット㈱「リンクスMSX・FAN」係
☎075−251−0635まで、直接問い合わせてください。

ついに誕生!!

視力回復™

アメリカから上陸。全米で利用され話題となる！新しいトレーニング方法公開！

禁複製

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATEDアメリカ視力回復協会編

器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます！

視力0.1以下でもあきらめるな！遠視・乱視・老眼も訓練しだい。

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるのです。もともと近・乱・遠視、老眼などは病気ではなく網膜の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたトレーナー・システムを採用、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。

←A男くんの場合

なになに視力回復トレーニングだってえ!?

ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサ・ヨ・ナ・ラ。

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成することができます。

特に10代から20代の近視には効果的で今実行すれば特に有効。メガネやコンタクトはサヨ〜ナラ。この方法を体験してみませんか！

体験者の喜びの声

メガネをかけるように言われましたが、雑誌の広告でこのトレーニングのことを知り、始めました。みるみる回復し、今では、まったくメガネの心配はいりません。ホントに良かった！
（佐藤進・12歳）

中学に上った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし失敗。現在、当講座でトレーニング中ですが効果は素晴らしく、視力が1.0以上になりそうです。
（島田龍也・15歳）

現在浪人中ですが受験勉強で視力が低下。だいぶひどくなっており、訓練を始めました。2ヶ月後0.8まで上り運転免許も裸眼でパス。受験勉強合い間の気分転換として楽しみながらやってます。
（平井栄 ・・18歳）

●このプログラムの開発者のご略歴●

ユージン・クォーリー博士

★ユージンクォーリー博士　カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。★リチャード会長　視力回復のためアメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響をあたえ続けている。

お急ぎの方はお電話で!!☎東京03（3318）6111代 ●受付：朝9時30分〜夜9時（年中無休）

日本視力回復協会
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

――ネットワークならではのレース・シミュレーション『c-DRIVE』誕生！――

38世紀の宇宙を舞台に、スペースシップ乗り達が惑星間を駆け抜けるレーシング・シミュレーションがこの『c-DRIVE』。思い思いのマシンに乗込んだ全国の仲間達が、過酷なコースに飛び出していくんだ。小惑星・ガス惑星抜け、宇宙海賊とのバトルなど難関イベントを突破しよう。レース経過はダイジェストで紹介されるので、優秀選手は一夜でスターに…。気の合う仲間を見つけたら、次はチームでエントリーもできる。レース中には重要な作戦会議の場、レースが終われば仲間達との楽しい交流の場にも。

――ライバルと競い、時代と競う。ザ・リンクスではいつも何かが生まれている――

今、ザ・リンクスでは、自分達の力で新しい事を始めようと仲間達が競い合ってるよ。例えば『MSXクリエイター』。〝ゲームつくりたいけどMUSICが苦手、誰か力を貸して!〟〝ゲームシナリオが得意、誰か組まない?〟等の声が集まる「人材バンク」。ゲーム、CG、MUSICと、自分の得意分野でライバル達と意見をぶつけ合う「フロンティアコーナー」。さらには自作ゲーム・CG等の作品を投稿し、全国の仲間達の厳しい評価を受けつつ上達をめざす「ダウンロードコーナー」と、創る人も遊ぶ人も十分楽しめる内容なんだ。

『c-DRIVE』は、新しいタイプのネットワークゲームです
●参加料金……固定料金(1,500円 /1ヶ月)　●さらに今ならモデムプレゼント　＊入会時には、登録料3,000円と、参加料2ヶ月分・3,000円が心要です。

〈ザ・リンクスへの資料請求・入会申込みは〉
右下の資料請求券をハガキに貼って、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。
〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F　日本テレネット㈱　リンクス事業部（お問い合せ）0120-251-063（フリーダイヤル）

6周年プレゼント　91年12月〜92年3月は、ザ・リンクス開局6周年MONTHLY。毎月100名の会員にオリジナルグッズが当たるキャンペーンプレゼントを実施中!!

M-FAN 1
資料請求券

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

今月もイラスト部門は注目度100%でおじゃる。なんと、1人で恐竜のタマゴを2つも獲得してしまったぞよ。そのうわさの人物は21歳の女の子でおじゃる。

賞金&賞品システム

CGコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするビッツーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1～5点の5段階で評価したものの合計点が高いほどランクも高くなります。

5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜のタマゴ	②ゾウのタマゴ	③ダチョウのタマゴ	④カエルのタマゴ	⑤メダカのタマゴ
ランク	100点以上 超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。	80点以上 並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。	60点以上 これからに期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	50点以上 いわゆる並の作品に与えられる。オール2的な称号。	40点以上 まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品&賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。

梅麿　今月のイラスト部門は下の『入内（じゅだい）』が他をよせつけないすばらしい作品だったぞよ。

アニイ／　作者の加藤さんは先月にひきつづいての採用、しかも今月は1人で3作品も採用されるという快挙／

こんどる　どの作品も女性ならではのこまやかさが作品に表れてて、好感が持てるよね。

ファンキーK　なかでも『入内』の十二ひとえの衣装は16色とは思えないグラデーションを作りだしているぜ／

のぐりろ　タイルパターンを色と色の境界線で使っているのがうまいも～ん。

こんどる　グラデーションだけではなくて、いろいろなところに作者のこだわりが見えるよね。

アニイ／　背景も描きこまれていて、ハイライトを使っての床のうつりこみなんかプロみたい。

ファンキーK　そういえば、営業の小坂谷さんがこの人の連絡先が知りたいっていってたぜ。

アニイ／　おおプロデビュー／

こんどる　単にスケベなだけじゃないの。

全員　そうかもしれない……。

愛知県・加藤由紀子　入内

（グラフサウルス使用／SCREEN7）

総合114点

ホホホ、なかなかきれいにまとまった作品でマロも大好きでおじゃるよ。そんななかであえて、苦言をていするとすれば構図のとり方でおじゃる。いまのちょっと上から見た視点だと、女の子の顔と体がアンバランスになっているでおじゃる。もっと上から見た構図にすれば、よくなったと思うぞよ。㊕

優秀者のテクニックを盗め！

今月の優秀作品は左の『入内』ぞよ。この作品はグラデーションを使ってこまかな表現をしているのが光っているでおじゃる。色と色の境界を同系色のタイルパターンでぼかすことによってグラデーションの効果をだしているというわけだマロ。

↑衣装の一部をルーペで見てみると境界にはこまかな点があるのがわかる

↑←上の境界にタイルパターンを使ってぼかしてみる

←グラフサウルスのタイルパターン、自分で作ることもできる

おしかった人たち

●イラスト部門（構図・色彩・魅力・背景・表現力）「追って」北海道・つっつ（1・1・2・1・1）「闇の訪問者」岩手県・阿部です（2・2・1・1・2）「BASKET BALL」山形県・TYRA（2・1・1・1・2）「無題」埼玉県・茂木章（1・1・2・1・1）「Er ist Vampir／」東京都・真田十三（2・3・2・2・2）「敵の気配」神奈川県・清水普之（2・2・2・1・1）「人間対蟹」神奈川県・長井友一（2・2・1・1・2）「人」神奈川県・南雲太郎（1・1・1・1・2）

東京都・K.Y.B　押し並べて良好な僕の人生（グラフサウルス使用 SCREEN7）

総合93点

そつなくまとめられているぞよ。でもちょっと背景がさみしい気もするでおじゃる。青の色がキツすぎるのがもう一歩というところでおじゃる。㊕

愛知県・ポンピン　ねずみのほほえみ（F1ツールディスク使用/SCREEN8）

総合88点

こういう絵を描けること自体が貴重な存在でおじゃる。のぐりろが泣いて喜びそうな作品でおじゃる。事実のぐりろ1人だけ「5・5・4・4・5（構図・色彩・魅力・背景・表現力）」という高い評価点をつけているぞよ。なんにしてもファンがいることはいいことでおじゃる。㊕

三重県・界外年応　K-KUN（自作のCGツール使用/SCREEN5）

総合87点

とてもいい感じに仕上がっているでおじゃる。洋服もなかなかポイント高くてグッドでおじゃる。今度は背景にも気を配って描いてくれるともっとよくなると思うぞよ。とにかく魅力だけは十二ぶんにある作品でおじゃる。今後に期待！㊕

愛知県・加藤由紀子　告白（F1ツールディスク使用/SCREEN8）

総合101点

雰囲気の出し方は見事でおじゃる。あとはSCREEN 8の荒さをごまかす工夫を検討してもらいたいぞよ。たとえば、タイルパターンは使わないでSCREEN 8の色数をいかして、たくさんの色で微妙な表現をしてしまうとか、方法はいくらでもあると思うでおじゃる。それにしても色の使い方はあいかわらずおじょうずでおじゃる。㊕

愛知県・加藤由紀子　雪姫（グラフサウルス使用/SCREEN7）

総合85点

他の2作品とくらべるとどうしても手を抜いたように感じられてしまうのが残念ぞよ。CGに限らず絵はどれだけ手を抜かずに仕上げられるかが肝心だとマロは思うでおじゃる。応募作品を1作品にしぼって全力で描くことも必要でおじゃる。㊕

愛知県・ポンピン　タイトルなし（F1ツールディスク使用/SCREEN8）

総合79点

このくらいひらき直って描かれるとかえって気持ちいいぞよ。構図や背景に多少難ありでおじゃるが、なかなかまとまっているので見ていてあきさせないでおじゃる。今後はもうすこしていねいに描くことを心がけてほしいでおじゃる。㊕

愛媛県・まいきー　あわわっ♡

（グラフサウルス使用/SCREEN5）

総合73点

タイルの光っているところがいいぞよ。㊕

静岡県・ホルスタイン渡辺　DRAGON RIDER

F1ツールディスク使用 SCREEN8

総合95点

あいかわらずうまいぞよ。これからの課題はただのうまい絵を描くのではなく、いかに完成された絵を描くか、ということだと思うぞよ。構図と背景という2つの要素をもっと研究してほしいと思ったぞよ。がんばってたもれ。㊕

埼玉県・KIYOT　Wyvern

（グラフサウルス使用/SCREEN8）

総合68点

ワイバーンがよく描かれているマロ。㊕

おしかった人たち

「GOLEM」石川県・佐藤いっちゃん（3・2・3・2・3）「F-117A BLACK JET」京都府・三浦一誠（1・3・3・2・3）「黄金色の国」大阪府・広瀬明（1・2・1・2・2）「THE TOWER OF EVENING」大阪府・TurboX（2・2・1・1・2）「ミイコ」大阪府・橘勝巳（2・2・1・1・1）「Amcestral Wars－来世よりの訪問者－」岡山県・鯉江英二（2・2・1・1・2）「今頃の秋」岡山県・実石哲也（1・2・3・2・2）

埼玉県・KIYOT　RAIN(雨)　(グラフサウルス使用/SCREEN7)

総合81点

梅麿　紙芝居部門は今月は1作品のみの採用ぞよ。はっきりいって今月はあんまりいいのがなかったでおじゃる。

アニイ！　そうはいっても『RAIN(雨)』という作品に登場する女の子は梅麿好みだと思うけどー。ちなみにわたしも好きです。

ファンキーK　しかし、どちらかというとイラスト部門的な作品だよ。基本的に2パターンしか描いてないし……。

こんどる　だから評価のほうも構図や色彩、魅力といったところは高得点だけど、演出や技術といった紙芝居部門ならではの要素は低いもんね。

のぐりろ　とりあえず、次回に期待ということにしておくんだも〜ん。

全員　まとめるなー。

この作品に対するマロの評価はオール3だったでおじゃる。紙芝居というには2パターンの絵ではあまりにもさびしすぎたというのが素直な感想でおじゃる。絵としてはマロ好みのかわいい女の子を描いてくれたので、大サービスしたいところでおじゃるのだが……、せめて1つの話として完結してほしかったぞよ。また、詩が表示されるところなんかは、マロがよく行くカラオケボックスで流れるビデオのようで、つい歌いだしてしまいそうになる……わけないやんけ。(梅)

ディスクに関するご注意

今月の付録ディスクには紙芝居部門の『RAIN(雨)』が入っています。使い方は119ページをお読みください。この作品はグラフサウルスなどのCGツールで読みこむことはできません。また、となりのページのCG講座の教材CGも入っています。こちらのほうはCG構座の右下のカコミをご参照ください。

かんたん紙芝居ローダープログラム

```
10 W=300:SCREEN7,0:SETPAGE,1:SCREEN,0:P=0:SETPAGEP,1-P
20 READF$:IFF$<>"¥"THENBLOAD F$+".SC7",S:BLOAD F$+".PLT",S:COLOR=RESTORE:SETPAGE1-P,P:P=1-P:FORI=0TOW:NEXT:GOTO20
30 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RESTORE:GOTO10
40 DATA CG1,CG2,CG3,CG4,CG5,CG6,CG7,CG8,CG9,¥
```

紙芝居部門では描いたCGを読みこんでつぎつぎに表示していくというプログラムがほしいところでおじゃる。投稿者のなかには自分でプログラムを作ってくる人もいるでおじゃるが、基本的にはグラフィックデータを読みこんで、表示するという作業をファイルの数だけくり返すという単純なもので十分でおじゃる。もちろんCGツールのなかにはアニメーションのためのコマンドを用意しているものもあるでおじゃるが、たった数行のプログラムでおじゃるからぜひ仕組みを理解してほしいぞよ。以下は行番号ごとのプログラム解説でおじゃる。

10 画面初期設定。SCREEN7の画面にしたのち、SETPAGE命令などを使ってVRAMに残っているスプライトを消去して画面をきれいにする。

20 グラフィックデータの読みこみ。READ文を使って順番にデータをロードする。F$という変数に行40の内容が順に入っていく。最初のBLOADでグラフィックデータを読みこみ、つぎのBLOADではパレットデータを読みこむ。そしてSETPAGE命令で読みこんでいるところは見せずに、すべてのデータを読みこんだらページ切り換えで一気に表示させている。これはグラフィックを読みこむ際の見苦しさ(画面を分割して表示していく)をなくす効果がある。FOR〜NEXTループを使って表示したまま一定時間止めている(ウェイト)。

30 最後のグラフィックを表示したらスペースキーを入力待ちにする。スペースキーを押すともう1度最初から表示する。

40　紙芝居に使うCGデータのファイル名。行20でここのデータに応じてCGデータを読みこむ。データの終わりには¥マークを置く。

今回はSCREEN7のローダープログラムだったわけでおじゃるが、他のモード(SCREEN5やSCREEN8)の場合にはSETPAGEの値を変えたり、パレットデータを読みこむ必要がなかったり、多少の変更を必要とするぞよ。本当は読みこむデータのSCREENモードによって自動的に切りかわったりするとかっこいいのでおじゃるが、そういう改造はマニュアルを見ながら自分でやってみてほしいものでおじゃる。

おしかった人たち

●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)「侵入者と監視用ロボット」山口県・S-II(1・2・2・2・2)「夏の海にて……」山口県・MURASAN(2・2・2・2・2)「ALICE」長崎県・グルーマン(2・2・2・1・1)「TEAR ANGEL」長崎県・飛鳥(1・2・2・1・1)「軍人さん2〜出撃〜」佐賀県・渡辺英樹(2・2・1・1・1)「SCHOOL DAYS」熊本県・TWIN WOLF(2・2・1・1・2)

色ぬりは楽しいぞよ

今回はCGのいちばんの楽しみ、色ぬりでおじゃる。この色ぬりはいちばんの楽しみであると同時にいちばん神経を使わなければならないところでもあるぞよ。この色ぬりしだいで作品がよくも悪くもなるでおじゃる。今回は地色、影、ハイライトでのコツを伝授するでおじゃる。

時間割	
1時限目	顔を描こう
2時限目	顔ぬりのコツ
3時限目	体を描くぞ
4時限目	体をぬるポイント
5時限目	どんな背景を描くか
6時限目	背景の色選び

①地色をぬる

まずは元になる地色を決めるでおじゃる。今回は女の子の顔を描くので、肌の色と髪の色を決めてしまうぞよ。まず、肌の色は3段階くらいの色を作るでおじゃるが、そのなかでもっともうすい色を地色にするでおじゃる。マロの場合はRGBの割合を7・6・6にするでおじゃる。男の場合には1段階濃くして7・5・5の割合にして使うことが多いぞよ。自分の絵に合う肌色を見つけてたもれ。

先月修正したりんかく線に色をつけていくぞよ

まずは顔の肌色からぬりつぶしていくでおじゃる

つぎは髪の毛をむらさき色でぬっていくぞよ

②効果的に影をつける

さて、地色がぬり終わったら、影でおじゃる。肌色の数が多いほどリアルな絵になっていくぞよ。ただ、マロのようなタッチの場合にはあまりリアルすぎるとかえって逆効果なので、2〜3色くらいで十分でおじゃる。

さて、影をぬる場合には光の位置(光点)を頭に置いていることが大事でおじゃる。たとえばこの場合だったら人物の右上から光が当たっているのだから、顔の左側や首のあたりに影ができる、というぐあいでおじゃる。

目　前髪があるわけだから周辺の目にも影ができるでおじゃる

鼻・口　高い鼻を見せるには濃い色で影をつけるのが、いちばんぞよ

耳　耳は穴があいているのだから、ふつうの影よりも濃い色を使うぞよ

首　円柱型になっている首はあごの下あたりがもっとも濃い影になる

髪の毛　髪の毛にも明るいところと暗いところを作るぞよ

まずはおでこの部分に影をつけていく

つづいて左耳周辺に全体的につける

そのまま下におりてきて首すじへ……

最後に鼻と口にも影をつけて修正

もっと濃い部分に影をつける

髪の左側から濃い影をつける

最後に前髪とリボンの影をつける

③ハイライトはさりげなく

さて、仕上げはハイライトでおじゃる。もっとも光をあびている部分を白色でぬってしまうぞよ。この場合の注意としてはあんまりやりすぎないようにすることが大切でおじゃる。

右のほほのりんかく線周辺にハイライトを入れる

髪の毛にはうすいムラサキ色くらいにする

付録ディスクのデータをグラフサウルスで読みこむ

119ページをよく読んでロードするマロ。「CGKOUZA1.SR7(左と中央の絵)」と「CGKOUZA2.SR7(右の絵)」の2ファイルぞよ。「CRUSADE.SR7」と「CG〜.SR7」は読みこめないぞよ。SCREEN 7を使っているでおじゃる。

今回の講座で使ったポーズの完成バージョン

下から見上げたポーズも完成させてみたぞよ

上から見た構図は影の部分が多くなるのが特徴

CGコンテストへの投稿大募集! 応募要項の詳細は81ページ

おしかった人たち
●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)「ペラペラマンガ」東京都・伊藤直輝(1・1・2・1・3)

DMfan

ディスクマガジン・ファン

ついにDSが休刊することになった。で、最後の号はディスク4枚組+12cmのCDというのだから大ビックリ。オリジナルゲームも5本だし、そうとうな力入れまくりものだ！

DS#32(最初で最後の増刊号)

2DD

●2DD×4♪ MSX2/2+8,800円・発売中
●コンパイル

最初にいきなりことわっておきたいことがある。じつは年末進行とディスクつきになってからの異様な進行の早さで、この原稿を書いているいまは、まだDS32号の中身がほと〜んど決まっていない。きょうタイトルが決まりました。でもまだ画面は見られませんけど……てなきょうこの頃なのである。でも、この本が出る頃にはDS32号も発売しているのだ。はっきりいって困っちゃいました。そこんとこ理解してね。ごめんなさい。

で、いまわかっているのは、この号をもってDSはひとまずお休みになる、ていうこと。まことに残念しごくである。そして、この号は最初で最後の増刊号なのだ。ディスク4枚にCDがついて8,800円。えらく高い気がするけど、14,800円と比べたら、なんて安いんでしょ!!

さすがコンパイルですね〜！

12月のカレンダーよろしく全員集合！

企画1 オリジナルゲーム グリーン・クリスタル

最初の企画は、オリジナルゲームが1本。ディスクをフルに使った超豪華版である。なかに入っているのは「グリーン・クリスタル」というゲーム。なんとなく名前から想像できるように、これはRPG。しかも3D迷路ものなのだ。こう聞くとわかるでしょ。そう本格的RPGというやつです。ストーリーを紹介すると、神々の禁をおかした女神がいた。だが、女神にとって神ではなく1人の女性として生きた結果でしかなかった。それが過ちと知りながらも……。夢に導かれ、旅立つ勇者の子アルス。目指すは父カーンがその身を投じたというクリスタルの迷宮。迷宮への扉を開くため、広大なるカマキネナ王国の大地をアルスは駆ける。その行く手をはばむのは、凶悪なモンスター……とつづくわけ。このゲームは表面はただのRPGでも、内面はそうとう奥が深いらしい。すなわち、愛をテーマにした純愛RPGなのかも知れないのだ。シナリオ兼プログラマのなっとう氏がずいぶん力を入れているのだという。これは楽しみですな。

きれいな3D迷路でしょ。吹き抜けもあったり、とにかくいろいろ凝ってます

企画2 オリジナルゲーム ファイナル・ジャブーン・他

2番目の目玉は、なんとあの不思議なおじさんが主人公のゲームばかりを4本集めた特集。カーバンクルはいずこ……。そこで(どういうわけだ)、ここにはDSの過去に登場したゲームのリニューアル版が入っている。コンパイルの場合はリニューアルといっても、あれもこれも流用だらけ、キャラクタが変わっただけ、なんていうことは死んでもない。踏み台になったゲームがわからなくなるほどの力作ぞろいだ。1つ目はタンク・シューティングの「ファイナル・ジャブーン」。1画面の上と下の陣地に分かれて闘う。レーザー砲、ミサイルなど5種類の攻撃アイテムがあって、そのいずれも弾数が限られいる。使い方が生死を分けるというわけ。2人プレイも可。ほかに3本あって旧「ジャンプ・ヒーロー」の「人生はジャブーン」、旧「メイズ・ランナー」の「ジャブーン・ランナー」、旧「ケロ助の冬じたく」の「ケロ助の極寒地獄」(ここではジャブーンはオジャマ役)。いずれもアクション系のゲームである。コンパイルの真髄ここにあり！

ジャミラをSDしちゃったようなのがジャブーン。左上が「ファイナル〜」

企画 3 いつものDS

特別の号といってもやっぱりいつものDSもある。でも「ノーザンクォーターズ」は終わっちゃったのでないけどね。内容は「こんぱいるねっとコーナー」「オンライン小説」「あーとぎゃらりーファイナルスペシャル」「DSデータベース」など。データベースはいままでのDSの総目次。ゲームの名前、ジャンル、メーカーなどのそれぞれから検索できるようになっている。それと、ファミリーソフトの『龍の花園』のデモも入っている。Mファンのコーナーは「ロイヤル・ナイン〜」にしようかと思ったけど、ここはひとつ今月で結果発表を行なっているMSX・FAN大賞とグラフィック賞、サウンド賞、エキサイト賞と輝かしい栄誉を勝ち取った「HIQURE」にすることにした。対戦型のアクションで6種類のアイテムを駆使しながらライバルと決戦する。2人プレイの楽しさを極めた作品だ。異常にエキサイトして、ついに徹夜までしそうだ。ま、そのへんはほどほどにして、友だちやご家族の方と楽しんでくれれば本望。

DSのデータベースを見ながら抜けているのを買いたすといいかも。Mファンの「HIQURE」は左上の写真。とてもきれいな画面でしょう

企画 4 12cmCD DS"Best Of 3-years"

営業のマイティこと田中氏の力作。なんといっても楽しい出来なので、ものすごくうれしい。全体が俗にいうハウスものになっていて、スッチャカスッチャカとノリノリで最後まで一気に聞かせてくれる。なつかしのゲームのフレーズが見え隠れしつつ、コンパイルの社員の人の声がサンプリングされていて、妙におかしい。その人特有の口癖が、そのまま収録されているから、なおさらだ。また、クリスマス・ソングもおすすめ。とりあえず曲目を紹介しとこうね。

①コンパイル・ファンファーレ②DSタイトル③DSメニュー④ワルツ(顔魔人まいけぉ)⑤ダンシング・イン・ザ・クリスマス(BGV)⑥アレスタ・タイトル・イン・ユーロ・スタイル⑦アレスタ〜ギター・ロック・スタイル〜⑧スーパー・コックス〜イタリア風ハウス〜⑨ブラスターバーン〜オーケストラ版〜⑩ブラスターバーン〜ポップ版〜⑪ランダーバーン〜カルト版〜⑫ヒップ・ハウス・コンパイル'91〜バーチャル・リアリティ・ミックス版〜。

よ〜く見てもどこに音が入っているのかわかんないけど、じっと見ているうちに聴きたくなるでしょ。ノリがよくて、楽しくて、おもしろいんですってば!

2DD ピンクソックス8

●2DD×2 ♪ MSX2/2+ 3,600円・1992年2月発売予定
●ウェンディマガジン

年末年始というのはじつにあわただしい。ちょっとの間世の中がいっせいに休みになるだけだというのに、なぜこうもドタバタするんでしょ。何を隠そうウェンディマガジンさんもどうも超お忙しいらしいのである。そういう理由かどうかは定かでないが、『ピンクソックス8』は発売がちょっと遅れてしまいそうである。ここんとこ調子よく出ていただけにおしいなあ。そこでシリーズの総集編とか、そういったものが1991年も押し迫った12月につづけて発売になる。「どしどしふんどし」というひと味もふた味も違った4コマまんがをまとめたものも出るそうなので、お楽しみに。エッチグラフィックを集めたものよりも、売れたりして……/ まあ、そのへんでファンの趣味っていうか、特徴が出るとすると、興味津々(しんしん)である。

さて、前置きが長すぎたが、今回の8についてご紹介しましょう。まず連載AVGの「濡れたガンキャノン」。前回謎の男に連れ去られたさやかは下北沢第二高校で目覚める。体育館でツッパリたちに縛りあげられて、そこへアリクイのジョセフィーヌがやってきて……とストーリーは進んでいく。ほかには、「世界名作劇場」はシンデレラ。ゲームはアダルティック・アクション・シミュレーションという「Sim Girl(シム ガール)」。内容は、進化の神となって上から落ちてくるアイテムをオゾン層ではねかえしたり、よけたりしてキャラクタを進化させるゲーム。と、以上。また来月写真つきでくわしく紹介しよう。

タイトル画面。みんな少し幼い感じ♡

お便りのコーナーから1カットね

FAN・NEWS

コンパイル
☎082-263-6165
12月10日発売予定

笑ゥせぇるすまん第1巻

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	3,980円

あの人気テレビアニメがアドベンチャーゲームとなって登場。キミの選択で運命は決まる!

「ココロのスキマをお埋めします」

テレビですっかりおなじみの『笑ゥせぇるすまん』がコマンド選択式AVGとなって登場。プレイヤーは喪黒福造(もぐろふくぞう)のお客として行動していく。

収録されているのは、「たのもしい顔」「的中屋」「勇気は損気」の3本のお話。マルチエンディング方式なので、プレイヤーの選択によって結末が変わっていくので、何回でも遊ぶことができるのが特徴だ。

ゲーム中に流れているBGMはテレビアニメと同じもの。プレイしていくと、どんどんあの一種独特で異様な世界にひきずりこまれていってしまう。また、ところどころでしゃべる喪黒の声もアニメ同様、声優の大平透さんの声をサンプリングに使うという凝りようだ。ある日突然、喪黒に声をかけられてしまったら……。そんなキミたちの夢(!?)をかなえてくれるのがこのソフトなのである。平凡でつまらない生活をおくっている人にオススメのソフトだ。

もうすっかりおなじみのフレーズ

喪黒行きつけのバー「魔の巣」にて

喪黒福造

人呼んで「笑ゥせぇるすまん」。神か悪魔か?正体不明。ホーッホッホッホッと笑う。人の不幸がそんなにうれしいのか。

彼は何者か? 一説によるとコンパイル営業の田中さんらしい!?

喪黒福造のお決まりポーズ。突然しゃべるぞ

たのもしい顔

会社の部長である「たのも」は、幼い頃から、その時代劇風の顔のせいで、誰からもたのもしい人として、たよりにされ続けてきた。最初のうちは悪い気がせず、期待にこたえていたが、最近はその生活に嫌気がさしてきていた。ある日、会社の部下と飲みにいったのはいいが、何事もことわれない性格のたのもは無理をして飲みすぎてしまう。その帰り道に喪黒と出会い、たのもは喪黒に自分の悩みを打ち明ける。まわりからたよられてばかりで、何かと疲れがたまる一方で、本当は自分も甘えたいのだ。喪黒は、たのもが甘えられる人を見つけてあげると約束する。次の日、仕事の忙しさで昨日のことも忘れていたところ、突然の喪黒の訪問。その場は喪黒を追い返すたのもだが、やはり気になって、喪黒のもとにいってしまう。

こいつがターゲット!

たのもゆうすけ(41歳)。サラリーマン部長。その時代劇風な顔は、誰からも頼りにされてしまう

喪黒にすべてを告白してみる

酒の席でなかなか帰れないたのも

たのもには、仕事が多くまわってくる

たのもゆうすけ

ついにプッツン切れるたのも。もう頼られるのはまっぴらだ!!

たのもを苦しめる人々

あなた聞いて……

車をぶつけて……

部長、コピーが…

部長、客人です…

一杯いかが……

おまえが頼りじゃ

どこか連れてって

的中屋

こいつがターゲット！

なかやまほいち(20歳)。学生。勝てもしない競馬をついついやってしまう

根っからの競馬好きの「ほいち」は、ついついつい親からの仕送りまで競馬につぎこんでしまう。競馬場で投げ捨てたハズレ馬券が偶然(?)喪黒に当たったのをきっかけに、2人は話をするようになる。

ほいちは3レース続けてはずれていたので、ためしに喪黒の助言を聞いてみる。喪黒の助言によって、見事大穴を当てるが、そのあと、友達と飲みにいった先で、調子にのってとんでもないことに……。

出たー!! あいかわらずの凝った演出!!

◆競馬も遊べる

このシナリオでは、競馬ゲームを遊ぶことができるぞ。ここで当たるか、当たらないかで、後のストーリー展開も変わってくる。喪黒もよくウソの予想をするので要注意だ。くれぐれもハマらないように、ギャンブルはほどほどにね……。

さてどれを買おう。本命か大穴か？

勝負!!

ゴール!! さて結果はどうなった？

結果は!?

チクショー！ 負けちまった

勇気は損気

こいつがターゲット！

くまいいさむ(24歳)。売れないイラストレーター。才能はあるが存在が地味

イラストレーターの「くまい」は、仕事の帰り道に痴漢と間違えられ、そこで出会った喪黒といっしょに逃げるハメに。くまいは、「風貌が地味だから仕事もパッとしないんだ」と編集長に言われたとを喪黒に相談。喪黒は何とかしてくれるという約束をして帰っていく。次の日、喪黒はくまいを劇的に変身させる。急に目立つようになってしまったくまいだが、果たして周囲の反応はいかに……。

痴漢の現場に遭遇する。さあ、どうする？

イラストレーターはファッショナブルでなくちゃ

変身!!

いったいどうしてこうなっちゃったのという変わりよう。それにしてもひどいセンスだ

◆戦闘画面だ！

ここではプレイヤーがチンピラにからまれるため、RPG風の戦闘がある。このケンカに勝つか、負けるか、避けるかによって、後のエンディングが変わってくるので、選択は慎重に……。

戦闘が進むにつれてぼこぼこになっていく2人

マルチエンディングにより、結末は多彩!!

このゲームの結末は何通りも用意されている。どのエンディングを見るかはコマンドを選ぶキミの腕によって決まる。テレビのように、必ずしも悲惨な結果が待っているとはかぎらないぞ。喪黒も失敗(成功?)して、わずかだが、たまにはハッピーエンドということもある。自分の納得のいくエンディングになるまでプレイしてみるのもいいかもしれない。ここでは、3つのシナリオの中から、それぞれ2つずつのエンディングをチョイスしてみた。もちろん、このほかにもたくさん用意されているので、いろいろと試してみるとおもしろいぞ。

たのもしい顔

まばゆい光の中に、たのもが見たものは？ この先、たのもはどうなる!?

すっかり幼児帰りをしてしまったたのも。彼にとってはこれで幸せかも？

的中屋

ヤクザにおとしまえをつけさせられて、ぼこぼこにされてしまった

親からの仕送りを全部すってしまった。まあ、自業自得かな？

勇気は損気

有名になり、テレビの取材まで受ける身となったくまい

ひったくりと間違えられ、捕まってしまった。新聞には載ったけど……

FAN-NEWS

NIKO²(にこにこ)

ウルフチーム
☎03-5394-5565
12月下旬発売予定

媒体	2DD×1 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

だれが名づけたのか『ＮＩＫＯ²』。ウサギみたいにかわいいキャラが、ボールを追ってちょこまか運動会。２人対戦プレイで熱くなれっ!!

へんてこりんな名前の玉入れゲームが登場

ひさびさウルフチームの新作は、『ＮＩＫＯ²』なる対戦型アクションパズルゲーム。なんか、奇妙キテレツ摩訶不思議なタイトルだけど、玉入れとサッカーを足して２で割ったようなゲームといった感じだ。

ルールは、いたってかんたん。画面の上部にあるシューターから、色とりどりのボールがあふれんばかりに飛び出してくる。このボールを、自分のゴールにガンガン押しこめばいい。それだけだ。しかし、ボールはつねに画面上に約30個ほど存在し、１個ゴールすると、また１個シューターから出現。これを繰り返し、トータルでなんと300個ものボールを奪いあい、ゴールに入れなくてはならないのだ。

ゲームは全部で８ステージ。１ステージは８ラウンドで構成されているので、なんと64面もあることになる。

↑『ＮＩＫＯ²』の描き下ろしイメージイラスト。なかなか、かわゆいのである

かわゆくも不気味なキャラたち

ママス(相手)
←敵はガイコツとウサギのハーフ!? なんか気持ち悪い

パパス
←プレイヤー側は、とってもかわゆいウサギさん

チョワス
←ちょっと変な審判。ゲーム中は、はっきりいってジャマ

←全体画面はこんな。左側が自分で、右が相手のゴール。シューターからは、小さなボールが山のように噴出されてパニック！

ぜんぶで64面もあるのよん

全64面のうちから、８つだけ紹介。各面とも、いろんな色、形になっていて楽しそう。かんたんなものから、超ムズカシイようなものまでさまざまだ。

←なかなかキレイなのだ

↓わりとかんたんそうな面

←それ、攻めろ〜！

パズル要素もあるので戦略を練るベシ

『NIKO^2』のおもしろさは、パズル的要素を取り入れたところにある。まず、プレイヤーは、画面上に自由に壁(ブロック)をつくることができる。壁に当たったボールは、当然、反射角度が変化する。だから、どこに壁をつくると有利かを考える必要があるのだ。なにも考えずに壁をつくると、あとで、きっと後悔することになるはずだ。ちなみにこの壁は、審判に見つかるとただちに壊されてしまうのだが、ときどきその跡地にニンジンが出現することがある。これは、ぞくにいうパワーアップアイテムというやつで、ボーナス点が入ったり、移動スピードが速くなったりもするが、スピードが遅くなったり、金縛りにあったりとマイナスに作用するものもあったりする。ニンジンは見た目はみんないっしょなので、拾ってみてはじめて、どんな効果があらわれるかがわかるようになっているのである。

また、ゲーム中得点の低いほうのキャラは、ドンドン巨大化していく。キャラは壁と同様、ボールをはじき返すから、体が大きければその分有利になってくる。だから、負けていたってあきらめることはないのだ。

ボール1個あたりの得点は一律ではなく、ボールの残り数が少なくなるにつれ、得られる得点が上がっていくのもミソ。勝敗は、すべてのボールをゴールするか、タイムがゼロになった時点での得点で決まる。ただ動きまわってたって勝てないぞ。

↑これが通常のキャラの大きさ。しかし、劣勢になると……

↑こんなぐあいに巨大化。体を利用し、ボールを一気にはねかえしちゃえっ!!

アイテム発見

↑パワーアップアイテムのニンジンが出現。急いで拾いにいくのだ!

壁をつくる

↑こんなぐあいに壁(ブロック)をつくれる。でも考えてつくらないとダメよ

ボールがはねかえる

↑壁に当ったボールは、はねかえる。ボールがゴールへ入るようにつくるのがコツ

トンカチでなぐる

↑プレイヤーはトンカチを持っている。これで相手をなぐって気絶させちゃえ〜

↑なぐられると、ご覧のようにダウンしてしまう。それ、いまのうちに……

↓なにがなんだか、よくわからん……

↓ゴールが広いぞ!

↓うまく壁をつくるのだ

↑ママスに負けるな!

↑これは楽しそうな面だ

FAN-NEWS

キャル2

バーディーソフト
☎03-3695-7370
発売中

媒体	2DD×5
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

美少女者たちのオマタを燃え上がらせたAVG『キャル』の続編が登場。かわゆくも悩ましい女の子たちが、キミのハートにせまってバッキンなのだ!

さらわれた美加ちゃんを救うため、愛と♡の冒険へ出発〜!

前作で、学園のアイドル結城美加ちゃんのハートを射止めてウキウキだったのもつかの間、今度は、時の女神アイオーンに彼女がさらわれてしまった。時の神殿に閉じこめられた美加ちゃんを助け出すには、三種の神器が必要で、その神器は「カリス」と呼ばれる3人の女神が持っているとか。カリスは人間の娘に姿を変えているのだが、興奮すると体のどこかに「カリスの刻印」が浮かび上がるという。これを手掛かりに、カリスを捜し出して三種の神器を手に入れ、はやく美加ちゃんを救うのだ。

↑ゲームはコマンド選択式。前作のようないじわるなトラップは少なくなったぞ

↑いろんな場所・時代がごちゃまぜの、時の世界のマップ。移動はこのマップ上で!

愛しの 結城美加ちゃん

もちろんヒロインはこの子。前作よりもキュートに、そして美しくなった。登場場面こそ少ないが、かわゆさではダントツ1番である。

↑かわゆくて、いいニオイのしそうな女の子

時の世界を彩る★14人の美少女たち

カリスを捜すためには、出会う女の子をかたっぱしから興奮させねばならない。ようするに、美加を助けるために、行きずりのエッチをしていくわけ。『キャル2』は、合法的(!?)エッチゲームなのだ。

イエナ
→イジメられることが快感だという女の子。でも、かわいいから許す

アーシュロット
↓戦いを挑んでくる女騎士だ

ジュリエット
↑貴族の娘。こんな子といたせるとは♡

クレオパトラ
↓長い間、かんおけのなかで眠っていたという

フレーメル
→この子には拷問室に連れていかれ、ビシビシされる

シェラザード
→奴隷として売られている女の子。オシリも大丈夫

ラメンナ
↑とても美しいが、じつはロボット。でも、やっちゃう♡

アルタミラ
↑踊り子。「行かないで」と、夕日をバックに主人公にうったえる……

ヨーコ
←日焼けした肌がイロっぺー。バナナが大好物♡

キャロル
↑自身の体を交換条件に、人殺しを頼んでくる。かわいい顔して大胆なのだ

山吹皇女
↑殿方が苦手というお姫様。「やまぶきのひめみこ」と読む

金秀蘭
→中国のクラブで働いている女の子

ララミー
→インディアンの女の子。なかなかかわいいし、おいしい♡

フローリアン
→森の案内をしてくれる妖精。身長は1尺くらいとか

発売中のNewソフトを再チェック!

タイトルロゴも変わり、心機一転。やってることは一緒だけど、1992年もがんばってやっていきたい。ユーザーの主張のほうも、お便りヨロシクっ!!

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+。★はMSXターボR専用。♪はMSX-MUSICに対応したソフト。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

10月1日から10月31日までに発売されたソフト

10月4日　サーク・ガゼルの塔(D)/マイクロキャビン/7,800円♪
　ピンクソックス7(D)/ウェンディマガジン/3,600円♪
9日　ディスクステーション#30(D)/コンパイル/1,940円♪
10日　きゃんきゃんバニー・スピリッツ(D)/カクテル・ソフト/7,800円
25日　★ViewCALC(D:要MSXView)/アスキー/14,800円
29日　ぷよぷよ(D)/コンパイル/6,800円♪

↑キャラがかわゆい「ぷよぷよ」。コラムスタイプのゲームなのだ

↑カクテル・ソフトのねるとんナンパゲーム「きゃんきゃんバニー・スピリッツ」

J&P渋谷店ソフトセールス TOP10

『ソーサリアン』のV4をはばんだのは、『ガゼルの塔』。『DS』をもおさえ、堂々のトップである。あいかわらず好調なのは『武将風雲録』。『~DX set』も再浮上してきた。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↗	1	—	サーク・ガゼルの塔	マイクロキャビン
↘	2	1	ソーサリアン	ブラザー工業
↗	3	—	ディスクステーション#30	コンパイル
↗	4	5	信長の野望・武将風雲録	光栄
↘	5	3	校内写生1巻	フェアリーテール
↗	6	—	コズミックサイコ	カクテル・ソフト
↗	7	—	銀河英雄伝説II DX Set	ボーステック
↗	8	—	校内写生3巻	フェアリーテール
↘	9	6	校内写生2巻	フェアリーテール
↗	10	—	ピーチアップ編集編	もものきはうす

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします。(10月1日から31日までの集計)

←3本がランクインした『校内写生』。人気は抜群である。青少年の諸君、やってるかい!?

ユーザーの主張

今月のテーマ**「激ペナ3はこれで決めっ!!」**

11月号で「もし、『激ペナ3』が発売されるとしたら……」ということで、募集した激ペナ改定案。編集部にとどいたハガキの量はものすごかった。なかには、レポート用紙10枚以上にもわたる力作もあったりして、みんなの激ペナにかける期待の大きさに、ただただビックリ。そこで、すこしでも多くの意見を掲載するため、今月と来月の2回にわたって「激ペナ3案」の紹介をしていこうと思う。それにともない、先月号で募集した「がんばれ、ソフトハウス」のしめ切りを12月20日まで延長、発表を3月情報号(2月7日発売予定)と変更するので、ひきつづきハガキのほうを送ってもらいたい。

というわけで、前置きが長くなってしまったが「激ペナ3」案の発表にうつりたい。ほんとうは、みんなのハガキをひとつひとつ紹介していければいいんだけど、そんなことをしていたら、いくらページがあってもたりない。そこで、「エディット」「試合」「その他」の3つの項目にわけて、代表的な意見を掲載していこうと思う。はやい話が、以下に示すのがみんなの望む『激ペナ3』の姿ということになる……のである。

●「エディット」時の要望

①背番号がつけられるようにしてほしい。②ユニホームは上下ちがう色が使えるといい。ストライプなどもあるともっといい。③スイッチヒッターがいるべきだ。④DH制の導入。⑤ピッチャーの打率が1割5分である必要はない。バッティングのいいピッチャーがいたっておかしくない。いや、いるべきだと思う。⑥各選手ごとに守備位置の設定ができるといい。⑦守備位置の設定にともない、肩の強さの設定もできるといい、などがおもだったところだろうか。まあ、このなかでも③~⑥については、ぜひともほしい機能といえる。プロ野球を例にとると、いまやどの球団にも両打ちの選手はいるし、ランナーが3塁にいるときには強肩の野手を外野へ送りたい。私、ときちゃるのようなパ・リーグファンにはDH制度はなくてはならないもんだしね。ましてや、それぞれの選手は定位置というのが決まっているはず。これがあれば、個々の選手へかなり感情移入できると思うのだがどうだろう?

じつをいうと、私、ときちゃるはPCエンジンの『パワーリーグIV』にハマッている。仕事を終え、家に帰るとシコシコやってたりするわけだ(野球ゲームをだよ/)。これまでも、ファミコンの初代『ベースボール』『ファミスタ』をはじめ、妙に選手の顔がリアルで笑える『ザ・プロ野球』や『燃えプロ』、はたまたX68000版では『パワーリーグ』『生中継68』などなど、アレコレ遊んでみたけど『パワーリーグIV』が、自分のなかではベストの野球ゲームなのである。おっと、話が横道にそれてしまったが、来月号では、そんな話もふまえつつ『激ペナ3』における「試合」と「その他」の改定案を紹介していこう。(野球とプロレスの話になると収拾がつかなくなる、ときちゃる)

↑『激ペナ2』のエディット画面より

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ!
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
MSX・FAN編集部「1月号ユーザーの主張」係

COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック！

恒例になった新年号の模様替え。いままでの赤いウネウネから、軽石みたいなさっぱりしたパターンに大変身。今月も話題作が目白押しの、このコーナー。113ページには、この春、発売になる『プリンセスメーカー』のMSX版画面写真も載っているのである!!

スーパー上海 ドラゴンズアイ

■ホット・ビィ（タケルでのみ販売）
■☎03-5261-3903
■12月16日発売予定

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	パズル
価　格	6,200円（税込）

パソコン、ファミコン、アーケードから電子手帳にいたるまで、さまざまな機械に移植されてきた『上海』。アメリカで1990年に発売され大ヒットした最新作を、このたびホット・ビィが移植したというわけだ。

ルールは、144枚積み上げられた牌を2枚1組ずつ取り除いていくという、もうおなじみのもの。今回は、麻雀牌のほかにも花札、トランプ、アルファベット、動物、スポーツ、ファンタジーなど、牌のバリエーションがドーンと増えて、より楽しく遊べるようになったのである。また、牌を取るときに絵柄がアニメーション（たとえば、スポーツで水泳の牌を取るとき、水しぶきがあがったりする）したりと、凝った演出も見逃せない。

そんななかで、とくに注目したいのが、従来の「上海」以外に「ドラゴンズアイ」という新しいゲームが入ったこと。これは、攻撃役のドラゴンスレイヤーと防御役のドラゴンマスターにわかれて対戦するゲームで、スレイヤーは上海同様、場に積まれている牌をペアで取っていき、一方のマスターは、逆に場に牌を置いていくといったぐあい。これがまた、おもしろく、ハマることうけあいなのである。

ゲームのほか、コンストラクション機能もあるので、自分で牌レイアウトも決められる。予定では、Mファン面も入るとか。いやはや、あっぱれである。

これは、おなじみの「上海」モード。年末年始は、このゲームでハマりたい。もちろん2人対戦プレイがオススメなのだ

新ゲーム「ドラゴンズアイ」の画面から。遊び方はちょっとちがって、手牌（画面右下）を場に出したりもする

これは、トランプ牌を使った「上海」。目先が変わっておもしろいのだ

スポーツ牌はこんな。はっきりいって何がなんの牌だか見わけるのがツライ……

ロイヤルブラッド

■光栄
■☎045-561-6861
■ROM版、ディスク版
とも12月26日発売予定

媒　体	ROM ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価　格	9,800円
CD付きは12,200円 ターボRの高速モードに対応	

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価　格	7,800円
CD付きは10,200円 ターボRの高速モードに対応	

急遽(きゅうきょ)、年内発売の決まった『ロイヤルブラッド』。このゲーム、もとはファミコン版として発売されたもので、「イマジネーションゲーム」と銘打たれた新シリーズの1作目にあたる。

舞台となるのは、イシュメリアという架空の島国。プレイヤーは、悪の王を倒そうと反乱を起こしている独立貴族の1人となり、戦争や外交で自国の領地を増やしていくのだ。用意されているシナリオは4つで、それぞれが独立した話になっている。ちなみにイマジネーションゲームとは、「あらゆる空想上の世界を舞台にコンピュータの新しい面白さを引き出し、想像力を刺激するゲーム」(パッケージの解説より)とのこと。これまでの光栄の作品とは、ちょいちがったファンタジーSLGだ。

架空の島国イシュメリアを舞台に王位争いがくりひろげられる。各地に散らばった6つの宝石と王冠を集めつつ、30ある領地を制覇していくのだ

これが戦闘画面だ。ファンタジーの世界だから、当然モンスターや魔術師なんかも登場する。写真は、ドラゴンと戦っているところだ

(開発中ゲーム情報)

今月は、突然の新作ラッシュでとってもにぎやか。ひと足はやく春が来たようで、なんだかウキウキしてきてしまう。

まずは、「いーしょーくー情報」のページでも書いてあったように、『シムシティー』の発売が正式に決定した。制作にあたるのは、もちろんイマジニア。MSXへの移植はないといわれていただけに、はっきりいってスゴクおどろかされた。発売は春以降になるそうだが、これはうれしいニュースである。うれしいといえば、マイクロキャビンからリリースされるMSX2用の2本の新作も同様だ。『プリンセスメーカー』と『キャンペーン版大戦略II』。ともに移植版である。『プリンセス～』は、いうまでもなくガイナックスが発売した子育てシミュレーションで、通称「シムねーちゃん」と呼ばれているあれだ。発売は春ごろだが、はやくもMSX版のグラフィックがアップしているので見せちゃおう。ねっ、感動したでしょ。価格は14,800円(予定)と、ちょい高めだけど、もしかしたらMSX版はしゃべるようになるかもしれないっていうからお涙もんである。ちなみに『キャンペーン版～』(オリジナルはシステムソフト製)のほうも春ごろの予定だそうだ。

「2021SNOOKY!!」の、なめらかな動きと美しいグラフィックは感動ものだ

MSX版『プリンセスメーカー』の画面写真を初公開。ついにここまできた!!

つづいて、ウェンディマガジンの新作情報だ。年内発売予定だった『ピンクソックス8』が2月に発売延期になった。そのかわり、3本のソフトが12月13日緊急発売となる。恋人さがしゲームやすごろくなどオリジナルゲームが2～3本入った『ピンクソックス・プレゼンツ』。これまでのピンクソックスから過激な絵ばかりを集めた『ピンクソックス・マニア』。そして、ピンクソックスに収録されている超ナンセンスコマまんが「どしどしふんどし」の傑作集に新作を数本加えた『どしふんスペシャル』。価格はそれぞれ 3,600円。ピンクソックスファンには、こたえられないソフトといえるだろう。

『闘神都市』の発売を目前にひかえたアリスソフトは、『DPS SG set 3』を1月15日に発売する。インターレースモードを使った美しい画面は、クオリティの高い美少女ソフト実現にひと役かうことだろう。

過去の傑作集+新作で大爆笑必至の『どしふんスペシャル』。楽しみな1本だ

また、1月中旬発売予定だったファミリーソフトの『龍の花園』は2月に、もものきはうすの『アウターリミッツ』は、グラフィック大幅修正のため2月19日に発売が延期された。

そのほか、アトリエ　タカという新しいソフトハウスから、256色モードと高速縮小表示ルーチンを駆使したアクションパズルゲーム『2021SNOOKY!!』(ターボR専用)が年内に。3月には、あの『スーパーバトルスキンパニック』が、ブラザー工業より発売の予定になっている。『2021～』は、来月号でくわしく紹介するぞ。ではまた。

【追加情報】待望の『ピラミッドソーサリアン』の発売が決定。これは、戦国ソーサリアンにつづく追加シナリオの第2弾で、アクション性やパズル性の強いのが特徴だ。なかでも「嘆きの神殿」というシナリオでは、タイムトライアル制を採用するなど、これまでとは、ひと味ちがったシナリオ集なのだ。発売は3～4月ごろで、もちろんブラザー工業のタケルでの販売となる。

92年、期待の超新作 ブライ下巻完結編を緊急CHECKする!!

みんなの熱き思いが伝わり、発売が決定した『ブライ下巻完結編』。ちょっと待たされたけど、ついにあの八玉(はちぎょく)の勇士たちがMSXに帰ってくるのである。

『ブライ』といえば、本誌「ゲーム制作講座」でもおなじみの飯島健男氏がシナリオを担当。アニメ界の人気コンビである荒木伸吾&姫野美智の両氏をキャラデザイナーに、そして音楽にはSHOW-YAを起用するなど、その豪華な顔ぶれも話題になった作品である。そして、今回の下巻でも、飯島氏、荒木&姫野両氏に、元クリスタルキングの今給黎博美(いまきゆうれい)氏を音楽担当としてむかえ、前作にも負けない強力なスタッフ陣で制作にのぞんでいる。

今回も2部構成のこのゲーム。第1部は、上巻で別れわかれになってしまった八玉の勇士たちの生活を、そして後半の第2部では、激しい戦いをメインに勇士たちの姿を追っていく。当然、シナリオ重視というのは変わらないが、パズル的要素が加わったり、戦闘方法が変わったり、キャラ1人ひとりに属性という概念を持たせたりと、細かな部分でアレンジがなされるそうだ。この原稿を書いているのはまだ11月だけど、開発のほうは順調に進んでいるとのこと。ただ気になるのは、移植の際のハード的な制約だ。「PC-98版の完全移植」を目指しているそうだが、PC-98からMSXへ、そっくりそのまんま移すのは、はっきりいって困難である。では、MSX版はどんな感じになるのだろうか？　現在の開発状況をふくめ、リバーヒルソフトの宮川さんに話を聞いてみた(11月6日、電話にて)。

画面レイアウトは、こんなふうになった

ビジュアルシーンより

目指すはPC-98の完全移植だ

この美しい絵がどこまで再現できるか

※画面写真はPC-98版のもの

発売はズバリ春だ!!

「現在は、大量にあるグラフィックをMSXで使えるように修正している真っ最中ですね。システムのほうも、PC-98版をもとに開発をはじめたって感じでしょうか。98版の完全移植を目標にがんばってますが、データ量が多くてたいへんです。戦闘シーンのアニメーションパターンを少しけずるとか、ストーリー上、影響があまりないようなところを少しずつカットするような感じでやっています。いちおう、ターボR専用ではなくMSX2以降に対応させる予定です。ターボR版のおまけ機能としてウワサに上がっている、MIDIへの対応やPCMを使ってしゃべらすなどは、いまの段階では未定ですね」とのこと。ディスク6枚組で、5月の連休前後の発売予定だそうだ。

実際に使用した原画はこんな。これをスキャナで取りこんでいくのである

記号の意味⇨無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。♪のついたソフトはMSX-MUSIC（FM音源）に対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武尊（タケル）で発売のソフトの価格はすべて税込です。

この情報は11月18日現在のものです！

■ソフトと本　※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル（媒体）／メーカー名／予定価格
12月	6日	ディスクステーション#32（D：CD付き）／コンパイル／8,800円♪
	10日	笑ゥせぇるすまん第1巻（D）／コンパイル／3,980円♪
	上旬	スウィートエモーション（D）／ディスカバリー／7,800円
	上旬	★μ・SIOS（D）／ビッツー／29,800円♪
	13日	ピンクソックスプレゼンツ（D）／ウェンディマガジン／3,600円♪
	13日	ピンクソックスマニア（D）／ウェンディマガジン／3,600円♪
	13日	どしふんスペシャル（D）／ウェンディマガジン／3,600円♪
	14日	★幻影都市（D）／マイクロキャビン／9,800円♪
	15日	闘神都市（D）／アリスソフト／6,800円
	16日	スーパー上海ドラゴンズアイ（D：タケルでのみ販売）／ホット・ビィ／6,200円♪
	20日	戦国ソーサリアン（D：タケルでのみ販売）／ブラザー工業／4,800円♪
	20日	ポッキー2（D）／ポニーテールソフト／8,800円
	中旬	★μ・PACK（MIDIインターフェイス）／ビッツー／19,800円♪
	中旬	舞（D）／フェアリーテール／6,800円
	26日	ロイヤルブラッド（R）／光栄／9,800円♪
	26日	ロイヤルブラッド（D）／光栄／7,800円♪
	26日	ロイヤルブラッド（R：サウンドウェア付き）／12,200円♪
	26日	ロイヤルブラッド（D：サウンドウェア付き）／10,200円♪
	下旬	★MSX-Datapack turboR版（本+D）／アスキー／12,000円
	下旬	NIKO²（D）／ウルフチーム／7,800円♪
	下旬	ジョーカー（D）／バーディーソフト／7,800円
	下旬	サウルスランチVol.6（D）／ビッツー／3,400円♪
92年1月	9日	MSX・FAN2月情報号（本+D）／徳間書店／980円（税込）♪
	上旬	ジョーカー（D）／バーディーソフト／7,800円
	15日	DPS SG set3（D）／アリスソフト／6,800円
	中旬	サウルスランチMIDI#2（D）／ビッツー／3,400円
	？	麻雀悟空・天竺への道（D）／シャノアール／9,800円♪
	？	エル（D）／エルフ／7,800円
	？	アルテミス（D）／バーディーソフト／7,800円
	？	狂った果実（D）／フェアリーテール／7,800円

発売予定日		タイトル（媒体）／メーカー名／予定価格
92年1月	？	ギゼ！（D）／フェアリーテール／価格未定
2月	7日	MSX-FAN3月情報号（本+D）／徳間書店／980円（税込）♪
	19日	アウターリミッツ（D）／もものきはうす／8,800円♪
	中旬	ピンクソックス8（D）／ウェンディマガジン／3,600円♪
	中旬	スコアサウルス（D）／ビッツー／9,800円
	中旬	シンセサウルスVer.3.0（D）／ビッツー／8,800円♪
	？	龍の花園（D）／ファミリーソフト／価格未定♪
3月以降と発売日未定		火星甲殻団ワイルドマシン（D）／アスキー／価格未定
		シムシティー（D）／イマジニア／価格未定♪
		フォクシー2（D）／エルフ／7,800円
		ヴェインドリーム（D）／グローディア／価格未定♪
		笑ゥせぇるすまん第2巻（D）／コンパイル／3,980円♪
		倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編（D）／発売元未定／価格未定
		●ワンダーボーイII　モンスターランド（R）／日本デクスタ／7,800円
		スーパーバトルスキンパニック（D：タケルでのみ販売）／ブラザー工業／価格未定♪
		ピラミッドソーサリアン（D：タケルでのみ販売）／ブラザー工業／価格未定♪
		プリンセスメーカー（D）／マイクロキャビン／14,800円♪
		キャンペーン版大戦略II（D）／マイクロキャビン／価格未定♪
		3Dプール（D）／マイクロプローズジャパン／価格未定
		エリート（D）／マイクロプローズジャパン／価格未定
		囲碁ゲーム入門用（仮称）（D）／マイティマイコンシステム／9,800円
		アルシャーク（D）／ライトスタッフ／9,800円♪
		ブライ下巻完結編（D）／リバーヒルソフト／価格未定♪

【発売中止ソフト】ソープランドストーリーII・メモリー（ハード）、美少女大図鑑'91（フェアリーテール／タケル）、沙織・美少女たちの館（フェアリーテール）、夜の天使たち、天使たちの午後・番外III（ジャスト）

スーパー付録ディスクの使い方

●今月のバックストーリー　（原案者は北海道／高松由美子）

砂漠の彼方に森のようなものが見える。旅人が母を見たというオアシスか？　シニリアは急いだ。緑豊かなオアシス。しかし、母の姿はない。気落ちしたシニリアに、人の3倍もあるサンドラットの群れが襲いかかってきた。今のシニリアに戦う気力などはない。一方的に攻撃を受けるシニリアを助けようとするルーシャオ。血まみれのルーシャオに気が付いたときにはサンドラットの姿はなかった。私がこんなことでどうする……。ぐったりとしたルーシャオを抱きかかえ、降りだした雨に打たれていた……。

スーパー付録ディスク　JAN. 1992　DISK＃4			
媒　体	2DD×1 ♪	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX2/2+ MSX turbo R	残りバイト数	0バイト
VRAM	128K	くわしくは各コーナーの説明をご覧ください。	

ディスクの起動と基本キー操作の方法

この付録ディスクで遊ぶためにはMSX2・VRAM128K以上の機種で2DDのディスクドライブが必要。ディスクドライブが内蔵されていない機種しか持っていなくても、別売りされている増設用ディスクドライブさえあればだいじょうぶ。プログラムによってはMSX1でもBASICから呼び出せば、直接遊べるものもあるぞ（121ページの表を参照のこと）。

まず、付録ディスクをドライブに入れて、それから電源を入れる。このあとタイトル画面が表示されるが、電源を入れた直後からカーソルキーの上をずっと押しておけば（ジョイスティックでも可）、タイトル画面を飛ばしてメインメニューの画面に入ることができる。収録されている各コーナーの中には、遊んだあとにリセットをしてからでないと、別のコーナーで遊ぶことができないコーナーもあるので、この機能はそういう場合に使ってほしい。

また、タイトル画面では画面の位置を調整できる機能がある。自分の持っているディスプレイで、いちばん見やすい位置にカーソルを使い微調整してから、スペースキーを押してメインメニューに入ろう。

ここでの操作方法は、メインメニュー画面で点滅しているカーソルを動かして、遊びたいコーナーの所まで持っていきスペースキーを押すと、そのコーナーの説明画面が表示される。

そして、各コーナーの説明画面からもう一度スペースキーを押すと、小メニューの画面に入る。ここでは、そのコーナーの説明などが表示されるのでよく読むこと。この小メニューの画面からは、ESCキーでメインメニューの画面に戻ることができる。どんなコーナーなのかのぞいて見たいときに便利。

この小メニューの画面でスペースキーを押すと、収録プログラムの実行、メッセージの送り、メッセージを終了してメニュー画面に戻ったりする。

注意してほしいこととしては、MSX本体にあるディスクドライブ動作確認用のランプが点灯しているときは、ディスクを読み込んでいたり、ディスクにゲームデータを書き込んでいるときなので、入っているディスクを抜かないようにすること。これを守らないと付録ディスクをこわしてしまったり、さらにはMSXの本体までこわしてしまうこともあるぞ。

さらに詳しいことは本誌の各コーナーで説明されているので、そちらを参照のこと。

キー操作

ESC（トリガーB）：もとにもどる
（十字スティック）：項目選択　※起動時に押していると メインメニュー画面にジャンプ
SPACE（トリガーA）：項目決定、実行／次ページへ
※ジョイスティック（ポート①）でも使えます

↑書き初めするルーシャオ。次はどんなことをしてくれるか楽しみ

■付録ディスク製作スタッフ　SYSTEM PROGRAMMER＝上岡啓二(UKP)／TITLE CG DESIGNER＝木村明広（ライトスタッフ）／MAIN MENU CG DESIGNER＝Orc／TITLE BGM COMPOSER＝山藤武志(STING)
DISK MAKER＝化成バーベイタム（株）／SPECIAL THANKS TO　ＧＡＰＰＡ＋アスキー＋松下電器産業＋ビッツー

今号の「すぺしゃる」は、オリジナルカードゲームの『CARDです』です。これは、某サムシリーズの制作もしたというプログラマのGAPPAさんが、MSX・FAN編集部のために制作してくれたものです。

CARDです

『CARDです』より「ペアーズ」©GAPPA

『CARDです』は、いろいろなカードゲームの入ったカードゲーム集。今月はその中から、いかにパターンを覚えるかが決め手になる、神経衰弱タイプの「ペアーズ」を収録。

ルールはトランプで遊ぶ神経衰弱とほぼ同じ。裏返しになった24枚のカードを交互にめくって、同じカードをめくると点数が入る。全部のカードをめくり終わった時点で点数の多いほうが勝ち。点数はカードの数字と同じ。なお、めったに現れないジョーカーは、獲得している点数が2倍になるスペシャルカードになっている。

あと、カードのデザインを自由に描き変えられるエディット機能もある。

↑①コンピュータと人間の対戦モード。②人間どうしの対戦モード。③セーブしておいたエディットデータをロードする。④自作のカードを作成できるエディットモード。⑤プログラムの終了。MSXにリセットが掛かるので、エディットデータのセーブ前に選ばないこと

↑コンピュータの強さは相当なものだ

↑キミの記憶力にかかっているぞ!

エディットモードの操作方法

LOAD
SAVE
END
[SPACE]／ひだりボタン てんを うつ／せんたく
[Z]／みぎボタン いろを ひろう

モード選択画面で「カードのもようをデザインする」を選ぶと、エディットモードに入る。操作は、キーボードの十字キーでカーソルを移動させスペースキーで決定と、マウスでカーソルを移動させて左ボタンのクリックで決定する方法がある。①画面左側のカード拡大画面で、ドットを打つ位置を決めるカーソル。画面右側の操作のときはカーソルが矢印に変化。②現在選択されている色。③ここで使う色を選択。④3ケタの数字は色を表す。左からR（赤）・G（緑）・B（青）。別項参照。⑤カード選択ウィンド。ここからエディットするカードを選択。⑥エディットしたデータをロード。⑦エディットしたデータをセーブ。ファイルネームは8文字まで付けることができる。ただし、付録ディスクにセーブ不可。エディットしたいときは、RUN"GAMECOPY.BAS"で『CARDです』を別なディスクにコピーしてからにかぎる。⑧モード選択に戻る。エディットデータのセーブをする前だと、データは消える。注意するように。⑨エディット中のカードを表示。

色を変えてみる

使える色は16色。白と黒は固定。その他14色は色を変えられる。下の写真はB（青）の数を変えてみたところ。数が大きいと濃く、小さいと薄くなる

GAPPA氏の『CARDです』制作ノート

はいど～も。GAPPAです。こないだMSX・FANの編集長、北根サンとお酒を飲んだときに、「ゲーム作ってくれな～い？」っていわれて、「いッスよ～あっはっは～」とかで作ったのがこのゲームです。また、続編を作りますんで、めちゃくちゃカッコいいカードのデザインを募集してます。送ってね。

キミのエディットしたカードを募集!

これからも『CARDです』シリーズとして、GAPPAさん製作のカードゲームを付録ディスクに収録していきます。そこで、読者のみんなからカードのエディットデータを大量に募集します。特に決まりはないのでとにかく送ってみてちょーだい。キミのデザインしたカードデータが付録ディスクに収録されるかもしれないぞ。そうそう、エディットデータは必ずディスクにセーブしてから送ってね。ディスクは返却できないので、必要ならコピーしたものを送るように。「こんなカードはどうだ!!」係でお待ちしていまーす。

小さいころのシャボン玉遊びで幼児は自己を抑制する技術を覚える、という。ここの4つのプログラム系コーナーで、キミはプログラミングの技術を覚えるだろうか。

今月は、付録ディスクのシステムに小さな改革があった。ほんとに小さいので、気づかない人も多いだろうと思うが、おもに、ここの4つのコーナーにかかわることなので、ここで説明しておくことにする。

まず、1つが「パペポ」だ。

従来、「ファンダムゲームズ」や「FM音楽館」のプログラムを、小メニューで選択したときは、選択されたプログラムによっては、小メニューの画面が止まったまま、いまなにが起きているのかがはっきりしない場合があった。そこで、小メニューでなにかあるプログラムが選択され、実行されるときには「パペポ」と音が鳴るようにした。

次に、大メニューの説明画面からのプログラム実行だ。

たとえば、今月の「ファンダムサンプルプログラム」では、コーナーロゴを選択したときに表示される説明画面の状態、もう一度スペースキーを押すとスーパービギナーズ講座の参照プログラムが実行されるようになっている。

従来は、実行すべきプログラムが1つしかない場合でも、説明画面でスペースキーを押し、いったん小メニューでプログラムタイトルを選択しなくてはどんなプログラムも実行できなかった。そこで、その必要のあまりないプログラムに関しては、こういう形で手順を省略できるようになったというわけだ。「すぺしゃる」や「ほほ梅麿のCGコンテスト」などでも同様だ。

今回は、この4つのコーナーでは使われていないが、たとえば「パソ通天国」、「MSXView」など、大メニューの説明画面も小メニューの画面もぜんぶメッセージばかりというコーナーにも変更があった。

大メニューの説明画面だけですむものは、小メニューには行かなくてもいいようにした。そういうコーナーは、スペースキーを押すと自動的に大メニューへもどるようになっている。

■メニューにもどれるか

また、FM音楽館などで1本のプログラムを実行したあと、かんたんに小メニューの画面にもどれないかという要望が多いのだが、FM音源の拡張BASICによって組まれたプログラムのあとには、あまりほかのプログラムを走らせないほうがいいのだ。つまり、一度でもCALL MUSICすると、リセットしないままほかのCLEAR文でメモリの上限を指定しなおしてははいけないそうなのだ。

ある掲載プログラムを実行したあと、ふたたびディスクのシステムにもどるようにできないことはないのだが、そうすると上のような理由でいつ暴走するかわからない。そのために、なにか掲載プログラムを実行したあとにメニューにもどるのは、たいへんむずかしいのだ。

いちおう、BASIC画面で
RUN"MENU.XB"
を実行すれば、タイトルCGをとばして大メニューにもどれる。そのまえに実行しているプログラムが使用していた画面モードによっては、比較的すぐに大メニュー画面が現れるだろう。ただし、SCREEN7、8を使っていたり、SCREEN5のページ2、3を使っていたりすると漢字用のパターンデータを読み直すためにちょっと時間がかかる。最後に、FM音楽館やファンダムのプログラムを次々に実行していくと、いつ暴走するかわからないので注意。

もう何度も書いている気がしますが、リンクス・ゲームバトルからYOSHIX作のオリジナルゲームですねん。

ゲームは顔からにょきにょきと足がはえた特異な姿のキャラを操って一定時間、敵の攻撃をよけていけばいいという明快なルールによって行われる。ただ、敵との区別がつきにくいので写真に番号を付けておいた。

❶ステージ数。❷ショット数。武器のスパナを連続して投げることのできる数。最初は1本だけ。❸ライフメータ。敵と接触すると減っていき、なくなるとゲームオーバー。❹武器。ショット数の数だけ連続して投げることができる。❺敵キャラ。プレイヤーキャラに負けず劣らず個性的。❻プレイヤーキャラ。正直いって気持ち悪い。

ゲーム十字軍

「ファックユー」のファンキーKが描いたぜ！

誌面ではそろそろ2周年をむかえようという十字軍のトビラCG。今月はメカならまかせてくれ、とばかりにファンキーKの登場だ。このこまかいタッチを自分のモニターで見てほしい。さて、懸案のゲームの役立ちデータだが、ディスクにも書いたが今月はもうすこしで入るところだった。これもまたディスクに書いたが、どんなデータが入る予定だったか明かすことはできない。やっぱり、こういった企画はソフトハウスさんの協力がないと実現しないなー。

⬆ぜひ、この見事なＣＧをご自宅のＭＳＸでも！

パソ通天国

今月はCG関係のフリーウェアを集めたのだ

今月収録したフリーウェアはCG関係を中心に7本にもなった。ＰＣ－9801やＸ68000、ＦＭＴＯＷＮＳといった高性能マシンのCGがMSXで見られるというお得なグラフィックローダーをはじめ、グラフィックセーバーやグラフィックデータなどなど盛りだくさんの内容である。使い方など詳しくは92ページからのパソ通天国を読んでから使用するようにしてほしい。使ってみた感想などはパソ通天国「フリーウェア感想文」係まで送ってちょうだい。

⬆Ｘ68000のＣＧもこの通りＭＳＸで表示できる

あてましょQ

11月情報号の当選発表をしちゃうんだよん

11月情報号の答えは、サークシリーズでおなじみの「フレイア・ジェルバーン」。愛称の「フレイ」でももちろん正解だ。マイクロキャビンさんのご厚意により、北海道・橋本奈奈、千葉県・中西満喜、愛知県・中川裕規、岡山県・渡辺真也、大分県・岐部直人、の5名にはフレイの魔法のバンソウコウをプレゼントする。また、みんなから要望の多かった「正解グラフィックをディスクに」という意見を、今月から採用。キミのMSXで下のフレイが見られるぞ。

⬆隠れていたのはフレイ。ディスクにも収録されている

ほほ有難のCG

今月は紙芝居部門から1作とCG講座で使用した教材グラフィックを2ファイルぶん収録したでおじゃる。ホホホ

まず、紙芝居部門でおじゃるが、ふつうにCGコンテストのマークを選んでスペースキーを押していくだけでおじゃる。そのときどきの画面の説明にしたがえば最後まで見られるぞよ。

つぎにCG講座の教材グラフィックでおじゃる。こちらはちょっとやっかいぞよ。まずはじめにいっておくでおじゃるが、このCGを見るためにはグラフサウルスが必要でおじゃる。今回はそのうえに、MSX－DOSかMSX－DOS2が必要になるでおじゃる。そして1枚フォーマット済みのディスクを用意してほしいぞよ。こうして3枚のディスクが用意できたら、DOSを入れて電源を入れるぞよ。プロンプト（A>）が出たら、付録ディスクを入れて以下のコマンドを実行するぞよ。

```
A>COPY A:PMEXT222.COM B:⏎
A>COPY A:CGKOUZA.LZH B:⏎
```

画面の指示にしたがってディスクを入れかえたりしてコピーしてほしいぞよ。つぎに、コピーしたディスクを入れて、

```
A>PMEXT222⏎
```

とするでおじゃる。画面にへんな文字がずらずら表示されていくでおじゃる。最後にＥｘｔｒａｃｔ（Ｙ／Ｎ）と表示されて止まるマロ。ここで、

```
Y
```

と入力するでおじゃる。このあとMSXが勝手に動き出すでおじゃるから手をふれずにじっと待つぞよ。すべてが終わったら、

```
A>PMEXT CGKOUZA.LZH **⏎
```

を実行するでおじゃる。またまたしばらくMSXが動くでおじゃるから待つぞよ。プロンプトが表示されたら完成でおじゃる。

今度は解凍されたCGをグラフサウルスで読みこむ方法でおじゃる。写真ではバージョン2.0のやり方を示したでおじゃるが、バージョン1.0の人も基本的には同じでおじゃる。グラフサウルスをSCREEN7のモードで起動したら、ディスクアイコンを選んでディスクモードにするでおじゃる。つぎにさっき解凍したディスクを入れ、ロードを選んでファイルの一覧を表示するぞよ。「CGKOUZA1」と「CGKOUZA2」の2つが表示されるでおじゃる。あとはどちらか好きなほうを選べば成功でおじゃる。

LOAD SAVE A:
DIR DEL SRN
2 files
CGKOUZA1.SR7
CGKOUZA2.SR7

⬅CGKOUZA1を選ぶと……

⬆この２パターンのＣＧがいっしょに表示されるでおじゃる

今月は、『ViewCALC』の機能をくわしく紹介するPageBOOK用ファイルを収録しました。

10月情報号でも収録されていた、ターボR専用ソフト『MSX View』(アスキーから9800円で発売中)対応のアプリケーションソフト、『ViewCALC』(アスキーから14800円で発売中)のPageBOOK用ファイルが今回も収録された。とはいっても、以前のものとは違うバージョンなのでご安心を。発売が伸びていたViewCALCも、つい先日発売されたばかり。今回はそういった関係からさらに完成度の高いPageBOOK用ファイルになった。

このViewCALCは表計算ソフト。これがあるとどんなことができるのか?

たとえば、ワークシートという、縦128行、横64行に区切られた表に、会社の売り上げなんかをセッセと打ちこんでいく。それが終わったら、その打ちこんだデータをもとにグラフを作ることができる。

グラフも、そのデータを見るのにいちばん適しているものを選べるように、棒グラフ、折れ線グラフ、円グラフの中から選べるようになっている。もちろん、入力するデータ量に合わせて、ワークシートの大きさを自由に変えることもできる。

また、入力されたデータをもとに金利の計算をさせてみることもできるぞ。そのうえ52種類もの関数が用意されていて、いたれりつくせりなのだ。

こんなふうに、他の高価なパソコンにも、決して引けをとらない便利な機能が満載されているんだけど、今回はViewCALCの紹介を見て楽しむだけのもので、実際に使うことができないのが残念だったかな?

↑ViewCALCの機能を、カラフルな画面でわかりやすく説明してくれる

収録ファイルを見てみよう

ステップ 1

まず、MSXViewを起動させ、メニューバーから「道具」コマンドを実行する。次に、表示されたウインドウから、「PAGEVIEW」を実行。

ステップ 2

すると、左の写真のような、ファイルダイアログが表示される。ここで、MSXView実行用ディスクと付録ディスクを入れかえる。起動ドライブをBに変更してロード。「CALC. BOK」ファイルが現れるので「読込」を実行。

ステップ 3

これで、ViewCALCの紹介を見ることができる。A1GTでも、ハードディスクでも見る方法は同じ。ディスクを入れかえる手間が省略されるだけだ。

↑こんなふうに、1つのデータをさまざまなグラフに表して見ることができる

「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集!

募集❶〈物語係〉

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月CGを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつぎのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いずれなんかの形でまとめたいと思う。ぜひ、みんなも参加してほしい。送られてくる作品は、なかなかの力作が多くて毎月楽しみ。どんどん応募してほしい。しめきりは毎月月末。

募集❷〈BGM係〉

タイトルで流れるBGMをつくって楽しもうという企画。使えるのは、FM9声またはFM6声+リズムまたはPSG3声までの3通りで、FM9声+PSG3声のような組み合わせは使えません。また、使ってはいけないコマンドがありますが、それはPSGのM、S、FM音源の@63、@Vn、Yr,d、リズム音源の@Vnです。投稿は「FM音楽館」とおなじ方法です。81ページを参照のこと。これも毎月募集中。

募集❸〈そのほか何でも係〉

上記のほかに、ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。『MSXView』で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。最近のハガキを読むとパソコン通信で得られるツールに関心をもっている人が増えてきているようだ。年配者の方からもよく手紙をいただく。そこで、MSXでプログラミングしているすべての人たちにお願い。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載などを積極的にしていきます。ご協力お願いします。

また、ファンダムに応募するには大きすぎるゲームなど、とにかくMSXのためになるものなら、なんでも随時受付中です!

●応募方法

ⓐ応募の項目番号、ⓑ住所(〒も)・氏名・年令・電話番号を明記の上、以下のあて先に送ってほしい。

また、①は封書でわかりやすく、②は81ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、③もやはり81ページのそのほかの投稿に準じたかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集する。こちらもよろしく!

あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「スーパー付録ディスク○○」係

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇨無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★は、ターボR専用に対応しています。
♪のついたソフトはMSX-MUSIC（FM音源）に対応。○はメニューへの復帰可、※はメニューへの復帰はリセット。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備考
スペシャル（※）	――	神経衰弱タイプのカードゲームです。カードのデザイン変更もできます。	●「CARDです」（「ペアーズ」&コンストラクション）	CARD .BAS NOMAL NOMAL .A NOMAL .PAL TITLE .M5 NUMBER .M5 PICNIC .COM GAMECOPY.BAS	「CARD.BAS」はBASICプログラムです。 「NOMAL」はカードのデザインデータです。 「NOMAL.A」はカードのデザインデータです。 「NOMAL.PAL」はカードのパレットデータです。 「TITLE.M5」はタイトルデータです。 「NUMBER.M5」はスコア表示用数字フォントです。 「PICNIC.COM」は音楽マシン語ルーチンです。 「GAMECOPY.BAS」はコピー用のBASICプログラムです。
ファンダム・GAMES（※）	ファンダム（P34）	掲載の全プログラム	●黄金狂 アシカの修業3 ●PRO SPORT ●KICK! KICK! KICK! ないんす ●8HANDS ●DRIVE GAME2 ●Warrior ●BLACK ROAD CARD BATTLE ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ S-FIGHTER	OUGON .FD1 ASHIKA3 .FD1 PROSPORT.FD1 KICKKICK.FD1 NINES .FD1 8HANDS .FD1 DRIVE2 .FD1 WARRIOR .FD1 BLACKROD.FD1 CARDBATL.FD1 R-N-GOLF.FD1 SFIGHTER.FD1	BASICプログラムです。
ファンダム・サンプルプログラム（※）	スーパービギナーズ講座（P46）	掲載プログラム	●スプライト版　光の3原色アニメ	SB-KOUZA.SB1	BASICプログラムです。
FM音楽館（※）	FM音楽館（P68）	掲載プログラム	♪太陽の神殿「TEMPLEDEL SOL」 ♪きよしこの夜 ♪You cannot stop any more ♪おもちゃのパーティー・ぱいぱい ♪ELECT ～あるポップミュージシャンのKOKUHAKU TIME～ ♪BINGO ♪脳天気シンドローム ♪恐怖	TEMPLE .FM1 S-NIGHT .FM1 STOP .FM1 OMOCHA .FM1 ELECT .FM1 BINGO .FM1 NO-TENKI.FM1 KYOUFU .FM1	BASICプログラムです。
AVフォーラム（※）	AVフォーラム（P72）	掲載全プログラム	規定部門「夢」 自由部門	JAN-キテイ .AV1 JAN-FREE.AV1	BASICプログラムです。
ほほ梅麿のCGコンテスト（※）	ほほ梅麿のCGコンテスト（P100）	掲載CG	紙芝居部門「RAIN（雨）」 CG講座用教材データ	CG .BAS CG1 .SC7 ∫ CG9 .SC7 CGKOUZA .LZH	BASICプログラムです。 CGデータです（ただし、CGツールで読みこむことはできません）。 くわしくは103、119ページをごらんください。
MSXView（○）	――	「MSXView」上で動くアプリケーション	★PageBOOKで読むView CALC	CALC .BOK	アスキーから発売されている「MSXView」が必要（パナソニックA1GTには内蔵されていますので必要ありません）。ターボRでないと動きません。
パソ通天国（○）	パソ通天国（P92）	誌上で紹介しているフリーウェア	PMext Ver.2.22（解凍ツール） Magical Ver.0.19（グラフィックローダー） MAGローダー Ver.0.90（グラフィックローダー） MAGセーバー Ver.0.30（グラフィックセーバー） 由貴子5「おべんと」（CG） BUNNY（CG） GRP（グラフサウルスコンバータ）	PMEXT222.COM PASOTEN .LZH	MSX-DOSのディスクを作り、左の2ファイルをコピーしてお使いください。くわしくは92～97ページをごらんください。
ゲーム十字軍（○）	ゲーム十字軍（P18）	ビッツーによる十字軍トビラCG	――	CRUSAD .SR7	これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読みこむことはできません。
あてましょQ（○）	――	ゲームのキャラ当てクイズ	――	Q .PIC Q1 .PIC	これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読みこむことはできません。
B：（○）	――	編集後記	――		
オマケ（※）	パソ通天国（P97）	リンクスゲームバトル最優秀ゲーム	●「たこハゲ物語」	TAKOL .BAS TAKOL .BIN TAKOL .DAT TAKO .CNV	1991年の夏に行われたリンクスのゲームバトル最優秀作品です。

※拡張子に「LZH」のつくものは、フリーウェアの「LHA」を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉崎栄泰さんの製作したアーカイバ・ソフトです。

F AN・CLIP・

Mファン大賞受賞作「HIQURE」の作者のニンマリ

駄菓子屋さんにはじまり東京タワーで終わったハイキュアな夜

好きな作家が江戸川乱歩だけあって、こういう構図が似合う。このあと、彼は高笑いをこだまさせながら、東京の夜空へ吸いこまれるように消えていった

写真・浜野忠夫

将来は、やっぱりソフトハウスでゲームを作りたい

学園祭の駄菓子屋。背後にある「ラッキー大当」一回30円をひかせてもらったら、残り少ないケロケロケロッピのホイッスルが当たった

ふつうなら「ニコニコ」とか「ニッコリ」といったことばを使うのだろうが、「ニンマリ」にしてしまったのは、彼がそんなふうな笑い方をするからである。先天的にラッキーでタフで、なにかを作りはじめると驚異的な集中力で作りあげてしまうタイプ。とくに悩みがなく、淡々と生きているわりに、どういうわけかクリエイティブな仕事をしている。

クリエイティブってのは、悩むんだよ、ふつう。わたしなんかは1月ぶんの原稿を40日かけて書いているのに、それでもちっとも思いどおりの記事ができない。なのに、彼は、な〜んにも悩まずに(どうしても悩んだようには見えない)、ホッホッホッとモチでもつくように「HIQURE」というゲームを作って、1991年のMファン大賞をとってしまった。

取材当日は、学園祭で駄菓子屋をやっているというので、わたしとカメラマンは10円玉をにぎりしめて、田町の読売東京理工専門学校におもむいた。彼はここで、情報処理の勉強をしている。まあ、将来はプログラマになろうという魂胆なわけだ。

OCT1772。本名・芦田浩一、1972年12月18日生まれの18歳。射手座。B型。趣味、パソコン(FM音源の壊れたF1−XDJとPC98DAを持つ)。好きなゲーム、イースIIとメタルギア。好きなソフトハウス、コナミ。好きな作家、江戸川乱歩。

ここだけの話だが、わたしが会った人物のなかで彼に似た雰囲気の人がいる。光栄の社長だ。ううむ。

わたしは、個人的に「GREY COLLEAGUE」(総合2位だったがノータイトル)を押していた。画期的で、適度に不気味で、ゲーム性も良好、アマチュアゲームの鏡のような作品だと思っていたから、当然、これが大賞をとると思っていたのだが……。

「7月にコンテストの告知を見て、あまりしめ切りまで時間がないので、対戦型にしたんです」

「しめ切り」と「対戦型」との関係がわからない人のために付け加えておくと、思考ルーチンの必要な対COM型のゲームに比べて、対戦型はプログラム的には比較的かんたんなのだ。「そのぶん、アイテムに凝りました」

自信はあった? ときくと

「いやいや、グラフィック賞がもらえればいいなと思ってたていど」

この作品が大賞を取ったため、大賞受賞者のインタビューをするつもりでいたわたしは困ってしまった。なにしろ「HIQURE」は友だちのいないわたしには遊びようがなく、どういうゲームかよくわからないのである。

「ああ、ぼくもちゃんと遊んだことがないので、おもしろいかどうか、わかりませんでした」。テストプレイは、ゲームがまったくできない妹の江身子さんに手伝ってもらったんだそうだ。彼も友だちがいないのだろうか。

しかし、ダントツに受けた。

「完成したのは、しめ切りの前日、8月19日だったので、20日に持っていったんです。台風でしたけど」

そんな話をききながら、わたしたちは東京タワーの1階にある某T食堂でご飯を食べたり、ジュースを飲んだりして、東京タワーがライトアップするのを待った。休日のために、東京タワーの展望台への通路は信じられないほどこんでいて、その混雑のすぐそばで200席以上の収容力があり、そのうえ、午後6時というころあいの時間だったにもかかわらず、食堂の客はなぜかわたしたちだけだった。

芦田くんの周囲は、彼のエネルギーのせいで時空が歪み、いろんな変なことが起きるのにちがいない。と、思いながら、省エネのせいで半ライトアップの東京タワーをバックに彼の写真を撮った。どういうわけか、東京タワーの中央あたりがちょうど工事中だった。

次号は、戦国ソーサリアンをはじめとする大型新作の話題に埋もれつつ、名作復刻! 1月9日発売 予価980円

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人+鴇田洋志+福成雅英+諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
岡田忠博+奥義之+川井田茂雄+川尻淳史+笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦+渡辺庸
CONTRIBUTORS
高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和+浜野忠夫
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二+高田亜季+デザイラ〈釜田泰行+柳井孝之〉+TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき+中野カンフー!+野見山つつじ+成田保宏
COVER ARTIST
佐藤任紀+元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三+大嶋一成
FINISH DESIGNERS
(有)あくせす+(株)ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A:(エーコロン)

◆ディスクを付録に付けて、早くも4回目になる。おかげで、本誌と付録でひと月に2度、ひやひやの時を過ごしている。そのうえ、非ディスクユーザーからの批判は胸にこたえるし、毎月980円の負担は大きいという訴えも時折見かける。しかし、申しわけないが、現在の心境としてはもう引き返せないという感じなのだ◆そういうことは、人生を生きていくうえで何回かある。たとえば、自分の感情の高まりを抑えきれず、相手に告白するというようなケース。試験日がおなじ、いくつかの学校のうち1つを選んで受験するケース。その道に入ったら、先に進むしかない◆ところで、付録ディスクに入れるネタが続くかどうかという不安が当初あったけれど、最近はそれよりも、いったいなにを削ればいいのかに悩んでいるところです。

AD★INDEX

JANUARY 1 情報号
第三種郵便物認可 編集人 山森 尚 編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代) 定価980円(本体951円)
T1062053040982 ©徳間書店インターメディア 1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—04